CINERGIE

il cinema e le altre arti

Speciale Cinema e Luna Park

La nuova cinefilia: tavola rotonda

La trilogia di Heimat sotto analisi

DAMS
di
Gorizia

Le Mani

Indice

CINERGIE

il cinema e le altre arti

n. 9, marzo 2005

Direzione
Laboratorio *Cinemantica*, Dipartimento di Storia e Tutela dei Beni Culturali;
Laboratorio *Crea*,
Corso di Laurea DAMS, Gorizia
Università degli Studi di Udine

Coordinamento
Roy Menarini

Comitato di redazione
Alice Autelitano, Enrico Biasin, Valentina Re

Redazione
Alice Autelitano, Stefano Baschiera, Enrico Biasin, Roberto Braga, Piera Braione, Maurizio Buquicchio, Margherita Chiti, Valentina Cordelli, Francesco Di Chiara, Giovanni Di Vincenzo, Livio Gervasio, Davide Gherardi, Marco Grosoli, Veronica Innocenti, Aldo Lazzarato, Roy Menarini, Cristiano Poian, Leonardo Quaresima, Valentina Re, Anna Soravia, Roberto Vezzani

Hanno collaborato a questo numero
Serena Aldi, Alice Autelitano, Stefano Baschiera, Enrico Biasin, Roberto Braga, Piera Braione, Ilaria Borghese, Maurizio Buquicchio, Roberto Calabretto, Margherita Chiti, Valentina Cordelli, Francesco Di Chiara, Barbara Di Micco, Giovanni Di Vincenzo, Livio Gervasio, Davide Gherardi, Marco Grosoli, Alessandro Marotto, Roy Menarini, Cristiano Poian, Eugenio Premuda, Valentina Re, Anna Soravia, Roberto Vezzani

Redazione
c/o Laboratorio Crea
Piazza Vittoria 41, Gorizia
tel. 0481 82082
cinergie@libero.it
info@damsweb.it

Progetto e realizzazione copertina
Marco Vimercati

Via dei Fieschi, 1
16036 - Recco (Ge)
www.lemanieditore.com
e-mail: lemani.editore@micromani.it
stampa: Microart's S.p.A. - Recco (GE)

La pubblicazione è stata realizzata con il contributo dell'Università degli Studi di Udine

TAVOLA ROTONDA

ULTIMO SPETTACOLO

FAHRENHEIT 451

CINEMA E LETTERATURA

CINEMA E MUSICA

CINEMA E ARTI VISIVE

TV FILES

A VOLTE RITORNANO

SOTTO ANALISI

LE CITTÀ DEL CINEMA

SPECIALE CINEMA E LUNA PARK

CAMPUS

Storia di uno sguardo

Tavola rotonda sulle nuove forme di cinefilia

Hanno partecipato: Roy Menarini (RM), Marco Grosoli (MG), Valentina Re (VR), Davide Gherardi (DG). Si ringrazia Roberto Vezzani per il contributo alla redazione.

RM: Parliamo di nuova cinefilia. Tenteremo di capire come la cinefilia si è trasformata nel corso degli anni, intesa naturalmente nella sua impostazione più importante, quella sviluppata negli anni Cinquanta, in Francia, dai *Cahiers du cinéma* e da tutto il movimento culturale nato attorno. È uscito recentemente un libro, non ancora tradotto, di Antoine De Baeque, che si intitola *La cinephilie – Histoire d'un regard*, "storia di uno sguardo": secondo me è un sottotitolo molto bello, perché chiarisce piuttosto bene che si tratta proprio della nascita di un modo di guardare il cinema. Mi sembra interessante che De Baeque sostenga in qualche modo che la cinefilia è la formalizzazione di un discorso sentimentale nei confronti del cinema, cioè che ad un'estetica del gusto faccia riferimento un'estetica politica; politica nel senso di politica degli autori e dei film, e quindi non ideologica, non sociale, dove quello che conta è il discorso sentimentale nei confronti dei film: amore per i film, ma anche odio per i film che non piacciono. Come si è trasformato, dunque, questo discorso, che bene o male tutti conosciamo, e che ormai gode di una divulgazione di massa, come la parola stessa "cinefilia" dimostra, visto che oggi la usano un po' tutti?
Io proporrei un discorso principalmente italiano, che deve essere però confrontato con il dibattito internazionale. In Italia, a me sembra che il percorso sia piuttosto chiaro. La cinefilia che viene dalla Francia diventa sì un fatto fortemente politico e socializzato, con il Sessantotto e soprattutto con gli anni Settanta (e la stessa storia dei *Cahiers du cinéma* lo dimostra piuttosto chiaramente: l'apertura al discorso politico, all'ideologia, alle nuove filosofie, ecc). Passato questo periodo, però, c'è una sorta di riflusso, nel quale la cinefilia diventa qualcosa di istituzionalizzato: strumenti della cinefilia vengono usati, ricordiamolo, dalle cineteche per la teoria del restauro. Si è irrigidita la spinta cinefila vera e propria: scoprire, ad esempio, dei cineasti, prendere posizione, militare e fare un discorso di tipo sentimentale.
La cinefilia è infine riemersa prepotentemente negli ultimi anni. Quella più evidente è la cinefilia che utilizza, invece del corpus classico americano, o rosselliniano, altri corpus, o *corpora*, che sono quelli del cinema meno conosciuto, del cinema che oggi chiamiamo di serie B, del cinema in alcuni casi reietto, negletto, che esce dalle storie ufficiali. La mia sensazione è che questa cinefilia vada di pari passo con l'istituzionalizzazione della storia del cinema: bene, si chiede, ma tutto questo lascia scoperto qualcosa, lascia delle zone oscure, sulle quali esercitare uno sguardo sentimentale? E questo sguardo sentimentale è finito sui generi bassi, sul cinema non ufficiale, sul cinema che le storie, almeno per un lungo periodo, non hanno minimamente calcolato. E da qui un periodo che è passato attraverso *fanzines*, riviste, un intero movimento culturale, o sub-culturale, che si è concretizzato nell'ultimo festival di Venezia, dove la retrospettiva è stata decisamente una retrospettiva cinefila, o di istituzionalizzazione, se volete, della nuova cinefilia.
Non bisogna, tuttavia, dimenticare che in Italia è esistita anche una cinefilia "di mezzo". Penso soprattutto al periodo dei cineclub negli anni Settanta, a Enrico Ghezzi, Tatti Sanguineti, Alberto Farassino, e molti altri che cominciavano a riscoprire, in quegli anni, il film-opera, il melodramma italiano, i film di Matarazzo. Era in fondo una cinefilia curiosa, perché si rivolgeva anche a film, se vogliamo, più "regolari"; penso alla riscoperta di Camerini ma anche dei generi italiani: già in quegli anni sul *Patalogo* e su altre riviste si comincia a parlare di *Giovannona Coscialunga*, si comincia a parlare di questo cinema, Giuseppe Turroni ne scrive tanto, oppure Giovanni Buttafava. E non è un caso che la retrospettiva veneziana abbia creato delle polemiche. A curarla è stato chiamato un protagonista di quella generazione, Marco Giusti, insieme al gruppo di *Nocturno*. Ma gli altri se la sono presa; Tatti Sanguineti, ad esempio, ha scritto una lettera su *Film Tv* dicendo: "No, non mi va bene, qui c'è chi se ne occupa da tantissimo tempo... Adesso Venezia riscopre i giovanissimi turchi, ma dove eravate quando noi rifacevamo la storia del cinema italiano?".

MG: Secondo me la polemica della vecchia generazione cinefila non era del

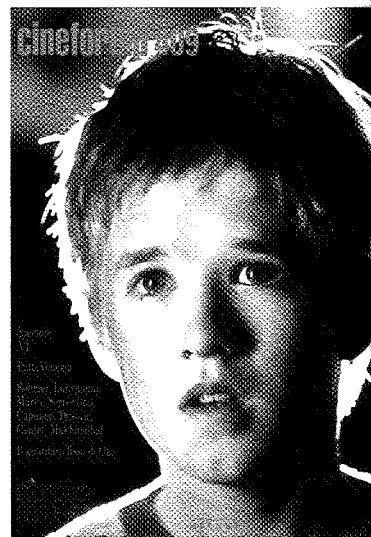
tutto sbagliata, perché il fenomeno attuale di riscoperta cinefila del cinema italiano di serie B ha maggiormente un carattere di contrapposizione con l'istituzione rispetto a quanto succedeva nelle generazioni precedenti, dove il discorso aveva già una certa autonomia. Cioè, gran parte del discorso portato avanti da *Nocturno*, Giusti, ecc., si basa su questo presupposto: questo è l'altro cinema rispetto al cinema ufficiale, mentre invece il discorso dei Turroni, dei Sanguineti etc. era già più esattamente cinefilo, nel senso che non gli interessava più di tanto contrapporre una cosa all'altra, ma accontentarsi di un percorso autonomo nella storia del cinema che bene o male loro continuavano a considerare aperta. Per cui, sinceramente non credo che uno dei fenomeni più interessanti di nuova cinefilia sia questo... Penso, più in generale, che il grosso sconvolgimento che sta cominciando a vivere la critica sia il fatto che interessi sempre meno leggerle, le critiche, e sempre più farne. Il fenomeno dei blog, che fa crescere in maniera esponenziale la facilità di fare critica, sta avviando una rivoluzione quasi copernicana della critica stessa. Aldilà di questo sopravvivono forme di cinefilia ancora molto allineate ad una visione della cinefilia come è sempre stata, che secondo me hanno ancora un interesse molto alto. Per esempio la svolta, non traumatica, lenta ma continua che sta serpeggiando all'interno di *Filmcritica* è abbastanza significativa, perché, per sintetizzare molto brutalmente il fenomeno, c'è una tendenza "Esposito" che sta sempre più sorpassando la tendenza "Bruno-Cappabianca". Questa tendenza Esposito, nelle intenzioni, ci tiene a sottolineare sempre di più il discorso critico come prolungamento naturale nella scrittura, dell'esperienza spettatoriale; mentre la generazione precedente e fondativa di questa rivista ci teneva sempre a sottolineare il senso delle proprie operazioni come operazioni di linguaggio, a sottolineare la propria aderenza a quella che è la grammatica concreta dei meccanismi filmici. E questo decisamente tende non dico a scartare, ma almeno ad operare un piccolo allontanamento dalla tradizione specifica di questa rivista, per tornare ad un orizzonte tradizionalmente cinefilo. Però, io in un certo senso inquadrerei in questo orizzonte cinefilo anche la figura isolata e secondo me imprescindibile della critica di oggi in Italia, Alberto Pezzotta, che negli ultimi anni ha interrotto la sua lunga collaborazione a *Filmcritica* e più in generale si è volontariamente allontanato da qualsiasi orizzonte cinefilo, per scegliere un orizzonte di maggiore diffusione, sempre meno elitario, rispetto a quello in cui operava prima.

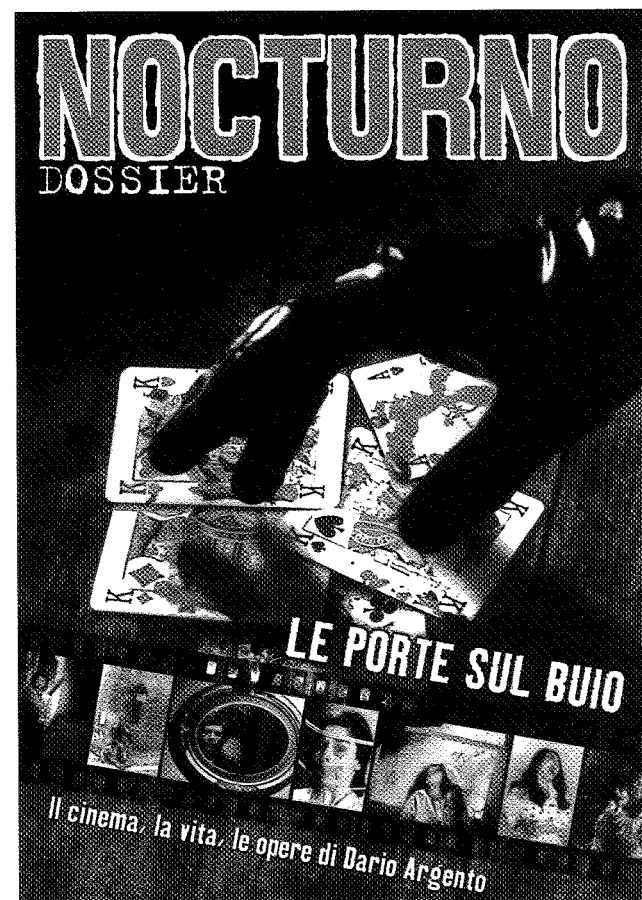
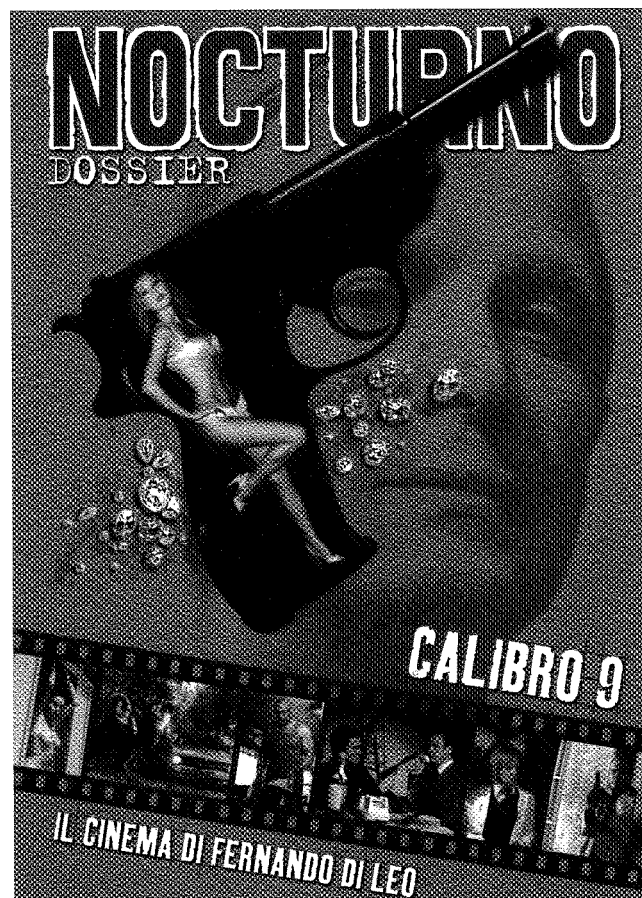
RM: È vero che Pezzotta è una figura piuttosto particolare, perché è una figura al limite della cinefilia. Non dimentichiamo il sito *Cinemi* (www.cinemi.it), che sta funzionando piuttosto bene, dove scrivono molti critici istituzionali: non si tratta di uno spettatore che fa il suo blog ma di qualcosa di più, di più nel senso che chi scrive è già un critico. Il saggio di apertura di *Cinemi* parla di cinefilia civile, quindi di una nuova cinefilia. Inoltre Pezzotta è colui che difende, in polemica aperta con Goffredo Fofi, con cui si è scontrato varie volte, anche il cinema medio. Quindi a Pezzotta piace tantissimo Rosi, piace Pietrangeli, e notoriamente Pezzotta difende i film di Muccino. Quindi rappresenta una forma di cinefilia molto diversa, e come dici isolata, proprio perché lui si pone ad un livello spettatoriale e dice: "Abbiamo bisogno di questi film". La cinefilia, invece, distrugge questi film, non può accettare il cinema medio. Tu parli giustamente della tendenza blog, o comunque, in generale, del fatto di fare critica piuttosto che leggerla. Mi chiedo se questo incontro con le nuove tecnologie non sia lo sviluppo più lineare della cinefilia precedente, poiché sul blog c'è quell'effetto di condivisione che comunque la cinefilia richiedeva, c'è quell'idea di identità che chiedevano i *Cahiers*, che chiedevano i cineclub negli anni Settanta, quell'idea di parlare di cinema e condividere l'esperienza cinematografica. Il blog porta tutto ciò alla estreme conseguenze, essendo un luogo che ha una sua formalizzazione (non è il bar, non è l'autobus, non è il bistrot), dove tutti possono condividere con tutti gli altri il proprio pensiero cinefilo.

MG: Questo è un discorso molto complesso, perché bisognerebbe avere la piena certezza di come nel proprio orizzonte cinefilo la generazione dei *Cahiers* intendesse la nozione di testo, che in effetti è completamente diversa da quella che ritroviamo nel caso dei blog, perché qui entra in gioco l'ipertesto a complicare notevolmente il quadro, a instaurare automaticamente una relazione diversa, molto più decentrata, con il film e con i discorsi critici e affettivi, individuali e collettivi che l'esperienza spettatoriale genera. Il modello di scrittura della vecchia cinefilia era più strettamente centrato sul legame saldo tra un testo e il testo che lo recensisce, il legame recensione-film, mentre con i blog la scrittura, decentrandosi, sposta un po' l'accento dalla referenza all'oggetto-film a se stessa, al suo prodursi collettivo. Per cui probabilmente c'è un nucleo "cinefilo" comune che prende vita in direzioni opposte, secondo un'idea di testo differente...

VR: Io vorrei richiamare alcuni aspetti appena emersi per proporre ulteriori spunti, porre ulteriori domande. A proposito del blog, e del fatto che oggi ci sia più interesse nel fare critica, piuttosto che nel leggerla: secondo me è molto importante riflettere sui canali nuovi della riemersione della cinefilia, perché ci sono canali del tutto inediti che sono in grado, a loro volta, di influenzare in maniera sostanziale le nuove forme di cinefilia. Studiare i nuovi canali di questa riemersione mi sembra molto utile per capirne i caratteri specifici. Un altro spunto: possiamo forse considerare alcune nuove forme di cinefilia, intesa come rivendicazione di un rapporto sentimentale con il cinema, come un fenomeno "post-semiotica", come se la semiotica e l'analisi testuale avessero in qualche modo compromesso questo tipo di rapporto, come se si dovessero conciliare i nuovi strumenti appresi con il permanere di un rapporto affettivo con il film? L'ultimo spunto che vorrei introdurre è quello del rapporto di queste nuove forme di cinefilia con le istituzioni: abbiamo parlato delle cineteche, ma potremmo parlare anche delle università, ad esempio dei nuovi corsi di critica cinematografica che vengono introdotti. Si tratta di una relazione interessante, da studiare?

MG: Io credo di sì, perché quello che dicevo di *Filmcritica* è un altro sintomo della stessa cosa: le ultime tracce di testualità in senso "rigido" si sta cercando di superarle in fretta.

DG: Per quel che riguarda la retrospettiva veneziana, che non ha accontentato nessuno, devo dire, sulla scorta d'osservazioni regalatemi da amici, che è stato fatto una specie di scempio alla figura di Fernando di Leo, accomunato frettolosamente ad un presunto B-movie all'italiana in cui è stato messo dentro di tutto, compreso Nando Cicero. E tutto con il benestare di Marco Giusti! Poi mi ha dato fastidio la taumaturgica presenza di

Quentin Tarantino, quasi a santificare l'iniziativa, che si è presentato con un corredo di copie introvabili di oscuri film italiani tratte dalla sua cineteca personale. Ecco, vorrei rilevare l'atmosfera estraniante che si era venuta a creare, intendo dire: il film di serie B, che il pubblico italiano è abituato ad associare alla visione notturna sul piccolo schermo, calato in un contesto estremamente istituzionalizzato, sembrava trasformato improvvisamente in un "film di classe" grazie ai fattori combinati della cornice chic, la Sala Perla del Casinò, e della presenza del "grande regista" americano in sala... Mi ha dato fastidio che quel tipo di cinema sia stato trattato come una curiosità, una bizzarra anomalia, e non invece con la dignità di valido oggetto di studio. Per ricollegarmi invece al discorso sul mutamento sostanziale della cinefilia anch'io, come Marco, credo sia avvenuta una sorta di rivoluzione copernicana con l'apparizione sulla scena della comunità blog e la conseguente spinta ricevuta dalla critica autodafè. Ma la svolta era già a monte, cioè negli anni Ottanta con il mercato dei vhs, per cui si è rapidamente passati da un atteggiamento che portava il cinefilo classico a conservare per mostrare, alla *forma mentis* attuale del conservare per collezionare.
La tendenza s'è accentuata con l'introduzione dei dvd ed infine con la comparsa dei dvx, che rendono accessibili titoli che fino a poco tempo fa erano retaggio esclusivo di remote e facoltose nicchie d'appassionati. Proprio a partire da questo cambiamento vorrei rilevare l'incapacità della critica in Italia di colloquiare con un pubblico di cinema che si dimostra più colto, onnivoro, in grado d'elaborare discorsi critici pertinenti. Le riviste specializzate sono evidentemente in crisi, non accettano questa cosa, scrivono nel chiuso di se stesse, sembrano autocompiacersi dei propri tecnicismi da addetti ai lavori. Mentre gli stessi critici sembrano incapaci di imporsi nel momento in cui un particolare film sale alla ribalta della cronaca. Infatti sui quotidiani si chiamano a commentare i film del momento, quelli che fanno più discutere e che sollevano il "caso" in televisione, psicologi, scrittori, filosofi... Si chiamano Marco Lodoli ed Emanuele Severino piuttosto che i critici professionisti, tutta gente che possiede una formazione umanistica ben diversa dal critico "classico" con i suoi strumenti d'analisi e le sue teorie, ma ritenuta evidentemente più consona al linguaggio e alla comprensione del pubblico. Infine, il web ha dato risalto ad un particolare tipo di cinefila, diciamo, alla Barthes. Capita spesso di leggere sui blog una critica del "prima" e del "dopo" la proiezione, ossia una micro-autoanalisi svolta su dettagli psicologici, libere associazioni di ricordi, trasformazioni sentimentali, e quant'altro la visione al cinema può intervenire a modificare nella vita emotiva dello spettatore. Questo tipo di critica, che non scinde il critico dalla persona in quel particolare momento della sua vita, mi sembra interessante, affascinante, anche perché vi ravviso da un lato la novità e dall'altro la ripresa di una caratteristica fondante della prima cinefilia francese... Ovvero, come ricorda Antoine De Baecque nel libro *Assalto al cinema*, la conversazione. De Baecque scrive che la forza di quella generazione di giovani ed appassionati cinefili era proprio in quelle serie interminabile di conversazioni appassionate che accompagnavano ogni proiezione per poi prolungarsi all'uscita dalle sale. Quella fitta rete di scambi di opinioni e di umori ha certamente contribuito a formarli ed arricchirli più di qualsiasi accademia. Credo che se questo oggi accade raramente, all'uscita dalle sale, avviene però puntualmente con i blog o i forum, dove lo scambio di pareri sulle visioni recenti è sempre molto intenso ed animato.

RM: C'è anche un'altra dimensione, c'è una cinefilia che non è quella di cui abbiamo parlato fino ad ora. Ci sono, come dire, dei lasciti della cinefilia che si possono trovare su varie riviste, penso a Gianni Canova su *Duellanti*, penso a Giona A. Nazzaro; sono figure la cui cinefilia si traduce molto spesso nell'elogio dell'imperfezione, e questo proviene chiaramente dalla *politique des au teurs* e dall'idea che non esiste il film minore, c'è il cinema e non ci sono i film. Leggevo recentemente una recensione di Giona Nazzaro, scritta per *Nocturno*, sull'ultimo film di Asia Argento, *Ingannevole è il cuore sopra ogni cosa*, ed è esemplare, perché lui afferma a priori: "Asia", chiamandola per nome, "è una grande autrice". Quindi una persona che ha fatto due film è già nella *politique des auteurs*, almeno in quella di Nazzaro. Questo suo secondo film, dal punto di vista di Nazzaro, è sicuramente un film da difendere, anche se non contiene "i furiosi analfabetismi del primo film, che lo rendevano smarginato, sbagliato"; e aggiunge (dando addirittura un'indicazione estetica, in

Il ladrone

Una cavalla tutta nuda

fondo la cinefilia faceva questo): "Oggi infatti la cosa più importante è disimparare a girare". In un'epoca in cui di fatto Hollywood si è riaffermata, dove comunque il grande spettacolo blockbuster e una certa emarginazione di quegli autori anni Settanta e Ottanta è avvenuta, torna ad essere forte questa idea dell'imperfezione, dello squilibrio salvifico del film personale anche quando è sbagliato. Questa idea là si trova un po' in *Duellanti*, a volte in *Cineforum*, che peraltro possiede un altro lato piuttosto conservativo, sicuramente molto meno in *Segnocinema*, dove la tradizione testuale è sicuramente molto più forte.

DG: Ultimamente c'è una tendenza della cinefilia come "vedere tutto", nella convinzione che anche nel film più brutto ci sia sempre un momento magico, un momento rilevatore. Tra l'altro esiste oggi il film di massa hollywoodiano che nasce già come prodotto cinefilo, soprattutto nel caso dei film di genere, l'horror ad esempio; *La casa dei mille corpi*, *Jeepers Creepers*, sono film che puntano già ad essere di culto, a mantenersi a lungo nelle vendite in una particolare "nicchia" di settore, a rimanere sugli scaffali della videoteca di provincia; e questo significa che qualcosa della cinefilia è stato incamerato anche dalle persone che decidono dei sistemi di produzione.

MG: Mi sembra comunque che uno dei pregi della nuova cinefilia sia avere ben chiaro qualcosa che aveva chiaro anche la vecchia cinefilia, vale a dire il rischio sempre attuale di banalizzazioni del proprio discorso. Davide diceva che la cinefilia è stata digerita, macinata in qualsiasi modo; ma la cinefilia, proprio perché consapevole di questo rischio di banalizzazione e di "digestione" sempre viva, cerca sempre di ritagliarsi qualche forma di marginalità. Ne è un esempio quel particolare tipo di post-cinefilia molto attenta, ad esempio, alle posizioni di Olivier Assayas, uno dei primi e principali teorici della nuova cinefilia, in cui la tendenza alla marginalità sembra tenere. Una delle caratteristiche della vecchia cinefilia che più ha avuto seguito è proprio la marginalità. E questa marginalità in precedenza non era un vessillo, mentre all'interno di questa forma di nuova cinefilia c'è la tendenza a farne un valore a sé.

VR: Stiamo continuando a definire le nuove forme di cinefilia in rapporto alla cinefilia "storica", degli anni Cinquanta e Sessanta. Si tratta allora di una cinefilia che si può definire, o si definisce essa stessa, solo rispetto al passato, in un rapporto di adesione o contrapposizione, oppure è una cinefilia che ha prodotto forme sue, nuove, distintive, anche rielaborando caratteri della cinefilia storica? Faccio un esempio: se è vero che una delle caratteristiche più peculiari era questa marginalità, questa visione elitaria in tutti i sensi, sia nei confronti del cinema che si andava a vedere, sia dei rapporti interni al gruppo, come si concilia questo carattere della vecchia cinefilia con le condizioni comunicative della contemporaneità? Con questa enorme disponibilità delle fonti filmiche, ma anche con la maggiore disponibilità degli spazi di scrittura? Quali risposte autonome la nuova cinefilia elabora di fronte a questo mutato scenario?

RM: Sicuramente non esiste una nuova cinefilia strutturata in una forma così analizzabile come era quella vecchia. Quello che è interessante, del discorso che fai, è proprio la questione del repertorio, della rivoluzione del cinema domestico: una cosa è il discorso critico, un'altra è su che cosa si basa, quali elementi analizza, di che mondo parla il discorso critico. C'è però una nuova cinefilia molto vicina a quella vecchia, che appunto tende ad autorizzare registi che altrimenti non sarebbero autori, ed è questo secondo l'elemento più parodistico di tutti, perché la vecchia cinefilia è penetrata ormai molto bene, per cui è difficile che un autore interessante venga misconosciuto anche dalla critica quotidianista — è vero, abbiamo avuto lunghi anni di rifiuto da parte di testate come *Repubblica*, nel nome di Irene Bignardi, di autori come Cronenberg, Coen e Lynch, e succede a volte anche su altri quotidiani. Tuttavia è vero anche che ormai le cose sono molto più aperte, il sistema è molto più poroso, la cinefilia vecchia è penetrata e la *politique des auteurs* esiste anche laddove non si sospetta che esista. Ma il problema sta lì: la nuova cinefilia deve trovare degli autori diversi, nuovi. Io ricordo, ad esempio, una grande battaglia che è stata fatta su *Sentieri selvaggi*, all'epoca in cui la rivista usciva in versione cartacea, e ora su *Sentieri selvaggi* on line, in nome di quello che i redattori definivano "uno dei più grandi cineasti viventi, se non del più grande cineasta vivente", che è Brad Silberling, regista di *Casper* e del remake di *Il cielo sopra Berlino*, ecc., che francamente, con tutto il bene che posso volere al cinema americano, con tutto l'interesse che posso avere verso un cineasta che ha lavorato anche su nuove forme tecnologiche, rappresenta poco più che una provocazione cinefila. Qui secondo me c'è davvero un rischio di perdita del senso delle proporzioni della realtà; gli amici di *Sentieri selvaggi* probabilmente diranno "ma guardate che quando lo si diceva negli anni Cinquanta la sensazione era la stessa, non si poteva parlare così di Aldrich...". Tuttavia non siamo negli anni Cinquanta...

MG: Che io sappia, però, *Sentieri selvaggi* non ha mai accompagnato a queste affermazioni un'analisi testuale, non si è mai preoccupata di giustificarle.

RM: Certo, lo ha affermato e basta, sono affermazioni puramente amorose. Altra cosa: il collezionismo. Che cosa si vede? Una volta si vedeva poco, e far vedere delle cose in un cineclub, scriverne e discuterne aveva un significato. Oggi davvero si vede quasi tutto, basti pensare alle possibilità dell'homevideo, ai dvd, ai festival dedicati al cinema orientale; ecco, uno degli aspetti della nuova cinefilia è stata la ricerca di nuovi cinema, o cinemi, lontani. Hong Kong, ad esempio, ed in generale il cinema orientale, hanno sviluppato una cinefilia molto interessante ed anche competente, con il problema però dell'aspetto sacerdotale: Pier Maria Bocchi, Alberto Pezzotta e tanti altri hanno sempre chiuso intorno a sé un piccolo muro. Parlavano di autori ancora sconosciuti, almeno fino ad un certo punto, mentre oggi tutto è più aperto fortunatamente. Tuttavia noto una certa irritazione da parte di chi ha scoperto il cinema di Hong Kong di fronte alla sua divulgazione, dal Far East Festival fino alle distribuzioni italiane, magari dei film sbagliati, una grande irritazione che tradisce a mio parere un atteggiamento collezionistico e sacerdotale; non era così in passato.

MG: C'è anche il rischio che la cinefilia stessa faccia volontariamente muro su questo. Di fatto, *Irma Vep* faceva rientrare tutta la cinefilia di Hong Kong nella vecchia cinefilia.

RM: Tornando alla supervalutazione di registi contemporanei, specie hollywoodiani, per fare *politique des auteurs* sull'America oggi: ciò capita spesso, anche

se oggi un po' meno, su *Duellanti*, molto su *Sentieri selvaggi* on line, e poco altro. Naturalmente, molti si portano dietro la propria firma: è chiaro che Nazzaro scrive così sia che si trovi su *Nocturno*, sia che si trovi su *Cineforum*. E tuttavia *Cineforum* è certamente una di quelle riviste dove mi sembra che la cinefilia si sia depositata all'interno di una istituzionalizzazione, e lo dico nel senso migliore del termine. *Cineforum* segue i festival, segue gli autori, ne elegge alcuni, ma ne parla in modo estremamente pacato; nella cinefilia di un Bruno Fornara, per esempio, c'è tutto l'amore per il cinema che proviene da là, pur tuttavia manca l'aspetto polemico. Si tratta di una cinefilia in forma mediata e mediana: mi sembra che più che di nuova cinefilia si possa parlare di una di quelle rielaborazioni di strumenti cinefili che, come in tante riviste ed istituzioni, sono rimaste sane senza le tossicità della polemica.

MG: Effettivamente sì. Una delle cose che caratterizza di più la differenza tra la vecchia cinefilia e quella nuova è che quella nuova ha un certo sentore, una consapevolezza della crisi dell'autore, e cerca disperatamente di recuperare qualcosa. Per tornare a Nazzaro, lui dice che ormai parlare di politica degli autori è impossibile senza parlare di una politica degli attori, per cui una delle caratteristiche imprescindibili della nuova cinefilia è proprio l'attaccamento morboso alla figura dell'autore, che sfocia in una volontà instancabile di trovarlo dove prima non ci si sognava di cercarlo.

RM: Mi interessa ancora vedere un po' l'ambiente che ci circonda. Abbiamo parlato di *Filmcritica*, di *Cineforum*, di *Segnocinema*. Non dimentichiamo che da una decina d'anni c'è un settimanale che si chiama *Film Tv*, che secondo me ha cambiato le carte in tavola, pur con tutti i problemi che ha, perché conoscendolo sia dall'esterno che dall'interno è evidente che in questa rivista ci sono un po' due anime. Da una parte c'è l'idea che è risultata vincente: facciamo un settimanale che è una guida alla televisione, ma in questa guida alla televisione le recensioni dei film terranno conto della cinefilia; *Film Tv* tiene quindi conto dei pareri della storia della cinefilia, più che attivarla di per sé. E nella discussione intorno al cinema contemporaneo c'è un lato che tiene conto del mercato – attori famosi, copertine *glamour* –, e un altro che è sicuramente cinefilo, e che spesso si esercita anche nelle recensioni, pur tenuto a bada. La direttrice, Emanuela Martini, è una figura semi-cinefila; non dimentichiamo che, ad esempio, è una delle massime esperte italiane di cinema inglese – il cinema inglese, escluso qualche autore, è certamente uno dei luoghi meno cinefili in assoluto, basti ricordare la sentenza di Truffaut, che parlava di cinema inglese come di ossimoro –, e che comunque elogia il cinema medio inglese a tutto andare, mentre altre firme come Mauro Gervasini, Emiliano Morreale e lo stesso Pier Maria Bocchi testimoniano una cinefilia piuttosto audace. Mi chiedevo come secondo voi avesse funzionato questa revisione cinefila dei valori, quando ormai in un settimanale molto acquistato si trova il pollice alto sui poliziotteschi. È un cambiamento che fa uscire la cinefilia dalla nicchia dell'appassionato.

VR: Non credo di essere completamente d'accordo, nel senso che *Film Tv* rimane comunque un settimanale di nicchia, per quanto con caratteristiche ed intenzioni molto diverse dai mensili specializzati. Per capire se la cinefilia si trova oggi in luoghi di ampio consumo della critica cinematografica, forse bisognerebbe andare a vedere anche che cosa accade in una rivista come *Ciak*, oppure sui quotidiani. Credo che in Italia i quotidiani abbiamo completamente e forse volontariamente perso il contatto con il pubblico, con lo spettatore ed il gusto cinematografico, che abbiamo volontariamente abdicato ad una funzione di guida, di indirizzo, di critica, di commento.

RM: Da una parte, la sensazione effettivamente è che *Film Tv* sia di nicchia, ma è in fondo un settimanale che vende, credo, sulle cinquantamila copie, che non è una cosa da poco; ricordiamoci che per le riviste di cui abbiamo parlato finora, quelle da libreria, si parla di mille-duemila lettori. È vero però che abbiamo dimenticato di dire che quella famosa generazione di mezzo italiana ha un luogo, sia pure molto divulgativo, in cui si esprime, ed è *Hollywood Party*, su RadioTre, dove proprio quella generazione – Crespi, Sanguineti, Silvestri, Della Casa – va in onda tutti i pomeriggi alle ore 19, facendo intrattenimento, certo, ma anche applicando quei valori. E in secondo luogo *Ciak*. Secondo me Piera Detassis ha rivoltato la rivista come un calzino, l'ha trasformata in una pubblicazione che

Bullet in the Head

The Killer

riesce ad essere di lotta e di governo: perché comunque un articolo come quello dedicato alle citazioni presenti in *Kill Bill 1*, molto lungo, dove ognuna delle citazioni, sempre che questo esercizio abbia un senso, veniva commentata e attribuita alla sua fonte, è piuttosto sorprendente, considerato anche che sei mesi dopo si è trovato lo stesso saggio su *Segnocinema*, e fatto meno bene. *Ciak* di oggi è sicuramente più cinefilo di *Ciak* di sette-otto anni fa. Non sto dicendo che *Ciak* e i *Cahiers du cinéma*, siano la stessa cosa, tutt'altro. Però mi sembra interessante, ed è qui che accolgo quello che diceva Valentina: andiamo a studiare i prodotti di massima commerciabilità e ci accorgiamo che anche lì qualcosa della cinefilia è passato.

MG: Io trovo un po' difficoltà a distinguere, nella produzione culturale di oggi, qualcosa che sia di nicchia da qualcosa che non lo sia. Ora come ora il meccanismo di istituzionalizzazione culturale passa attraverso la nicchia, non c'è più un'istituzionalizzazione e una nicchia: una tal cosa per essere istituzionalizzata deve trovare una sua collocazione, una nicchia appunto, che la possa situare in un orizzonte ben identificabile e dunque neutro, innocuo, omologato...

VR: Ma sostanziali squilibri di potere nel sistema dell'informazione permangono, lo sappiamo bene...

RM: Bisognerebbe capire esattamente che cosa intendi. Pensiamo alle differenze, non dico tra *Film Tv* e *Ciak*, ma tra *Film Tv* e *Cinergie*...

MG: Io pensavo ad un livello molto più istituzionale. L'idea di critica che porta avanti Roberto Nepoti su *Repubblica* è comunque far credere ai lettori di *Repubblica* che loro sono un pubblico di nicchia all'interno di un'istituzionalizzazione di massa generale. Però, secondo me il meccanismo nuovo è per certi versi è quello che descriveva Pasolini: se anche *Ciak* ha ambizioni di nicchia è in realtà non per una presa di posizione da parte di *Ciak*, ma perché bene o male c'è un meccanismo di istituzionalizzazione diverso da quello di prima.
Tornando a Pezzotta, è proprio una delle cose a cui lui si ribella più apertamente. La sua scelta di non scrivere più su *Filmcritica* e di fare non solo collaborazione al Mereghetti, ma di occuparsi anche del sito del *Corriere* nel modo in cui lo fa (forse una delle vette principali del panorama critico attuale, perché nella sua rubrica ci sono sempre piccole gemme di sintesi che non si vedono da nessuna altra parte), deriva secondo me dal fatto che, davanti al rischio forte del meccanismo di istituzionalizzazione che si nutre della nicchia, si decida di reagire partendo subito da una visibilità alta, senza averne più paura. Difatti lui stesso l'ha detto testualmente: la scoperta elitaria, come figura, non esiste più, il senso della critica va cercato lì dove c'è la visibilità alta, dove non c'è più l'illusione della contrapposizione tra ciò che è di nicchia e ciò che è istituzionale, perché i valori sono cambiati.

VR: Si può dire che rispetto alla critica "storica", in cui credo che i punti di riferimento fossero fortemente legati ad una testata, oggi invece ci siano punti di riferimento che si disperdono in una molteplicità di canali anche eterogenei? E questo può essere significativo rispetto al discorso della nicchia, della visibilità e di quella rivendicazione di marginalità di cui si parlava?

RM: Sì, dipende anche dal lettore, c'è un lettore più tradizionale che continua ad andare sulla testata, o sull'abbinamento critico/testata, però c'è gente che conosce Canova, pur non comprando *Duellanti*, perché lo vede su *Sky*, lo legge su *Anna* o in altri luoghi, molto più visibili. Io affronterei un'altra questione di cui non abbiamo parlato, quella della scrittura. Un aspetto importante della vecchia cinefilia era la scrittura, e oggi mi sembra che, dopo che la critica si era fortissimamente paludata, un po' per l'iniezione di tecnicismi che venivano dalla teorie del testo, un po' per un esperanto della critica che ha prodotto risultati più negativi che positivi, la nuova cinefilia punti molto su una scrittura colloquiale. Io volevo ricordare che c'è un critico che a conti fatti penso che sia il più letto del momento, si chiama Alessio Guzzano, scrive su *City*, ha delle opinioni ultrapersonali, uno stile ultracolloquiale, è anche bravo, spiritosissimo, è molto virulento nelle sue prese di posizione, ed è curioso che abbia questo spazio di ampia libertà in un giornale gratuito: basta fare i conti del numero di copie con cui viene distribuito a Milano, Napoli, Roma, Firenze, Torino, Palermo, Bari, Venezia ecc. ecc., per capire che, volente o nolente, questo è il critico più letto in assoluto in Italia.

MG: Mi sembra proprio il caso più estremo di inseparabilità della personalità del critico dallo spazio che occupa, perché la sua idea di onnipotenza deriva proprio dal fatto che ha una diffusione così alta. Questo è uno dei casi in cui mi sembra molto difficile fare ipotesi su quale sia la causa e quale l'effetto. Potrei sbagliarmi di grosso su questo, ma penso che l'ambizione principale di *City* non sia quella di avere una linea editoriale, suppongo che Guzzano abbia una libertà concretamente molto maggiore rispetto a quella che si possono permettere altre figure critiche all'interno di una certa rivista, anche all'interno di un quotidiano: nessun autore di un quotidiano a pagamento si sognerebbe mai di tiranneggiare così.

VR: Credo che il recupero di una colloquialità del linguaggio, anche critico, sia una delle cose più positive che stanno succedendo. Tuttavia, oggi certe prese di posizione molto forti risultano secondo me ridicole, imbarazzanti quasi o involontariamente parodistiche, rispetto a quello che poteva essere lo scenario degli anni Cinquanta, perché comunque di mezzo c'è stata l'analisi del testo e non solo; io sono assolutamente convinta della necessità di riappropriarsi di un rapporto sentimentale con il cinema, tuttavia sento in qualche modo l'esigenza di motivarlo, di renderlo percepibile, comprensibile attraverso strumenti che non devono essere più fini a se stessi. Anche nei blog, ad esempio, certe contaminazioni tra pubblico privato, tra critica e vissuto personale funzionano fino ad un certo punto, finché sono vigili e tengono conto di quello che è successo in questi anni: diventano imbarazzanti quando sono invece del tutto gratuite.

MG: Sì, quello che continua a segnare la differenza tra l'approccio emotivo, cinefilo, e l'approccio emotivo e basta, "opinionista", è proprio il fatto che il primo non solo si serve dell'analisi testuale per mettere in rilievo il discorso emotivo, ma bene o male lega in modo inseparabile le due cose. Mi viene in mente una frase di un articolo recente di Esposito, in cui diceva che parlare dei film e parlare di se stessi è la stessa cosa, il che non significa abolire l'oggetto film, ma servirsene per un discorso emotivo.

RM: Questa è una vecchia storia, perché comunque l'idea di parlare, più che di se stessi, della propria visione del mondo è

stata sempre molto forte. Una personalità in questo senso esemplare, che non scrive più da anni se non in qualità di critico televisivo, è Gualtiero De Marinis: è stato un critico straordinario, dalla scrittura brillantissima, che teorizzava proprio questo discorso dicendo, più o meno, "io vado al cinema per vedere i film, tuttavia la mia attività critica in fondo è parlare di quel film facendo passare un po' della mia vita...". In firme come De Marinis, o come l'amico Giacomo Manzoli, esiste proprio questo atteggiamento, ed è sostenuto dalla vivacità della scrittura, sia giusto o no...

MG: In effetti, la posizione di *Filmcritica* consiste nell'accentuare la brillantezza della scrittura per nascondere il fatto che la visione del mondo che si esprime attraverso la scrittura sia propria o del film. L'importante è situarsi all'interno della scrittura per proporre una visione del mondo; bisognerebbe trovare quel punto dove finisce il film e comincia la scrittura per poter creare una continuità tra le due cose, che poi annulli di fatto la necessità che una certa visione appartenga a se stessi o al film.

VR: Eppure, in uno scenario "depoliticizzato" come quello attuale mi crea un certo disagio parlare di "visione del mondo". Non è raro che oggi la critica, a parte i casi, pochi, che abbiamo menzionato, abbia il coraggio o le capacità per proporre o rivendicare una visione del mondo, o anche solo di coniugare l'analisi al vissuto personale, ad una dimensione più intima?

RM: Però, ad esempio, di fronte al film metafisico la critica si divide piuttosto radicalmente. La mia sensazione è che davanti alla rappresentazione del metafisico esista una critica fortemente laicizzata, fortemente resistente ad elementi religiosi e trascendentali e che stronca per visione del mondo, in qualche modo. Io ho affrontato una polemica critica, sulle pagine di *Film Tv* con Mauro Gervasini riguardo a *Windtalkers* di John Woo. Nella sua recensione, Gervasini sottolineava l'assurdità e la ridicolaggine delle preghiere recitate da uno dei protagonisti. Io, in una lettera aperta, segnalavo che, pur non partendo da una visione religiosa, trovavo evidente che ormai ci fosse un problema con il metafisico al cinema... Ecco, ci sono effettivamente degli elementi della visione del mondo che entrano nella critica. La visione di mondo di altri critici, penso ancora a Gualtiero De Marinis, era una visione ironica, che quindi non accettava i film che si prendevano troppo sul serio, che odiava la *politique des auteurs*, che impostava la critica cinematografica come un piccolo genere letterario a sé stante, nel quale riuscire a far passare la propria idea di scrittura e le proprie opinioni sulla vita. Ricordo, ad esempio, la sua recensione di *Pronti a morire* di Sam Raimi, una delle più belle recensioni che abbia mai letto: era strutturata a sua volta come il film, come un tabellone tennistico — quarti di finale, prima colonnina critica; semifinale, seconda colonnina critica; finale, terza colonnina critica. E questo è un tipo di critica che francamente si legge rarissimamente, e che a volte tracima certamente anche nel cinismo. Però, credo che la tendenza "Esposito" sia altra cosa...

MG: Ma proprio perché esistono diversi piani di visione del mondo: esiste una visione esplicita e portata avanti consapevolmente, ed esiste invece una visione implicita, che è proprio una delle idee fondanti della *politique des auteurs*, che mirava a teorizzare le strutture soggiacenti nei film di Hawks.

DG: Si, però, per quanto mi riguarda questa è una tendenza pericolosa. La divulgazione può raggiungere anche quel pubblico che non è altrettanto smaliziato, può essere anche più ingenuo di quello che il critico ormai, trincerato nel suo sarcasmo, nella sua ironia, sospetti. Invece c'è una certa responsabilità nello scrivere di cinema, persino se scrivi su un giornaletto distribuito gratuitamente, e di questo adesso non si tiene sufficientemente conto. Abbiamo visto passare sugli schermi film ignobili come *Pearl Harbor* che secondo me meritavano una sommossa critica, ed invece....tutto ha taciuto.

MG: Anzi, *Pearl Harbor* è un esempio significativo, perché c'è stata un'illusione subito sopita non solo di autorialismo specifico di Michael Bay, ma anche di una nuova possibilità di restaurazione della vecchia idea cinefilia, di reperimento degli autori laddove proprio non ci si sognava di cercarli. Il caso Michael Bay, se è significativo di una cosa, è proprio del fatto che all'epoca di *Armageddon* ci si era illusi che potesse guadagnarsi il discorso dei *Cahiers du cinema*, dell'individuazione dell'autore invisibile, e trasferirlo di peso: dopo *Pearl Harbor* non c'è cascato più nessuno, tutti hanno cambiato idea.

VR: Parlare di responsabilità della critica mi sembra assolutamente corretto, parlare di responsabilità della cinefilia, invece...

RM: Sì, è una specie di contraddizione in termini, se vuoi. Tuttavia, fino ad un certo punto. Dipende dalla rilevanza politica della cinefilia. Qui si apre tutta un'altra questione del dibattito: sulle cose concrete, sulla gestione dei luoghi di esposizione, e perfino del potere. È chiaro che se la cinefilia propone un proprio discorso è un conto, se la nuova cinefilia arriva al festival di Venezia, da cui parla ad un gigantesco bacino di pubblico, e lì Di Leo va insieme a *W la foca*, ecco che allora una qualche responsabilità sul discorso culturale si fa strada. Quindi, il problema è dove si esercita la cinefilia, fino a che punto la cinefilia prende il potere.

VR: Le nuove forme di visibilità sono anche questione di potere, insomma.

RM: Certo, perché se la cinefilia "prende il potere", entra nei luoghi della distribuzione del sapere, penso anche ai dvd per esempio, le cose evidentemente cambiano. Un'altra eredità che forse proviene dalla cinefilia e per la quale ancora forse è necessario lottare è uno degli strumenti migliori della cinefilia: il rigore, la precisione, l'attendibilità dei dati per esempio. La cinefilia non è solo la fantasia al potere, ma è stata anche, lo ricordiamo, il primo discorso "esatto" intorno al cinema: i cinefili, sapientoni se volete, volevano le filmografie fatte bene, le schede pignole, la visione reiterata del film di cui si "osa" parlare. La cinefilia è entrata nelle cineteche, via Langlois, e credo che mai come adesso, in un'epoca di imprecisione totale, da tutti i punti di vista, emerga questa necessità: rigore, puntigliosità, precisione del discorso. Da questa dimensione, un po' sottovalutata, la riflessione cinefila potrebbe ripartire. Da qualche parte, dentro qualche universo.

Il gusto del sakè

Fuoricampo e identificazione

The Village (Manoj Night Shyamalan, 2004)

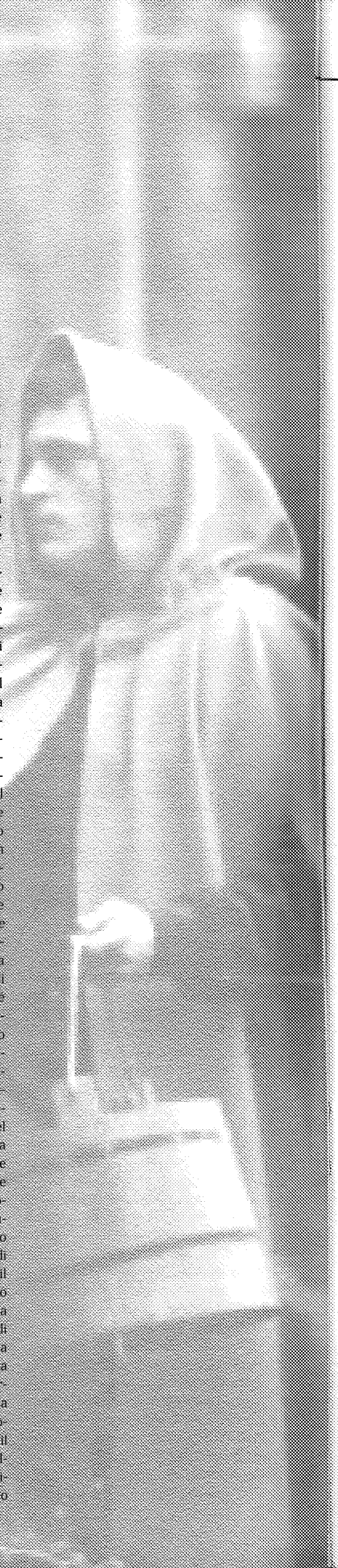
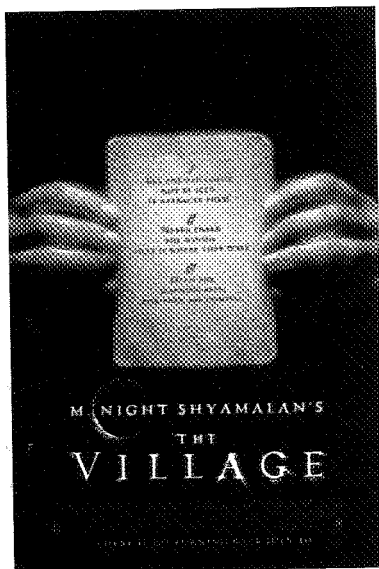
Al quarto film, Shyamalan insiste sulla sua particolarissima topografia del confine tra campo e fuoricampo. Si comincia dall'ambientazione: un'idilliaca comunità rurale americana di fine '800 ai margini di un bosco in cui vivono "le creature innominabili" (esseri mostruosi caratterizzati dal colore rosso). Ancor più dal plot: il giovane Lucius è deciso a varcare i perigliosi confini della selva per procurarsi medicine (è appena morto un coetaneo), ma verrà accoltellato dal folle Noah e al posto suo andrà la giovane cieca di cui è innamorato. Ma soprattutto dai progressivi colpi di scena (la comunità non risale a fine '800 ma è un gruppo di persone che ai giorni nostri si è creato un paradiso artificiale per sfuggire al dolore, le creature sono in realtà uomini con un costume terrificante, e quant'altro) che ridisegnano via via i confini sempre più problematici del villaggio.

Dunque di confini si tratta, tant'è che nell'immancabile cammeo Shyamalan dichiara che il proprio lavoro (certo quello del regista più che quello del poliziotto interpretato nel film) è salvaguardare il confine. Ma da cosa nasce questa esigenza? Precisamente dall'inutilità dei confini. Ce lo dice già la prima scena: un funerale tenuto a distanza da una rete. Non solo la morte invade il territorio "sicuro" tracciato dal confine del villaggio, vanificandolo (come sarà vanificato dal continuo emergere dell'eccezione dentro la regola: la figura di Noah, l'aggressione di Lucius, il fiore rosso estirpato a inizio film, lo strappo alla norma del giovane poliziotto e quello dell'insegnante che rivela di nascosto alla figlia cieca il carattere fittizio delle creature ...), ma produce immediatamente la necessità di un confine ulteriore (la bara sta sullo sfondo, separata da una recinzione). La distinzione tra campo e fuoricampo è pertanto irrimediabilmente mobile, la scissione non è mai soltanto esterna a un determinato campo ma sempre anche interna ad esso (e infatti le creature sono gli abitanti stessi del villaggio). Come il terreno del bosco durante l'incursione della protagonista, qualsiasi realtà (qualsiasi selezione di un "campo" definito) è destinata a "franare", a rivelare la precarietà dei confini su cui basa la propria identità, in una serie (da metà film in poi) di rivelazioni "verticali" e colpi di scena che li ridiscutono via via. Così l'azione tradizionalmente intesa viene a mancare perché il susseguirsi usuale inizio-svolgimento-fine non può prescindere da un punto fermo da cui svilupparsi: l'inizio non può mancare e invece manca, tant'è che, come fa notare De Bernardinis[1], i film precedenti dell'autore si arrestano dove dovrebbero cominciare, e lo scopo dell'azione è proprio la conquista di un'identità (che normalmente è invece mero presupposto di un'azione successiva).

Questo è il punto decisivo. Azione e identificazione diventano letteralmente la stessa cosa. *The Village* è chiaramente un film sull'identificazione, su quanto e come si sia disposti a credere a qualcosa. Più che la storia del reperimento delle medicine conta la storia di una collettività, per definizione radicata intorno a una "finzione" contrattuale/sociale, che per sopravvivere deve affrontare il proprio carattere fittizio e votarsi al suo superamento.

L'insegnante padre della ragazza sa che per continuare a esistere il villaggio deve essere messo per forza in discussione. Affinché l'identificazione nella finzione-villaggio continui (nella generazione più giovane), il professore svela l'inganno della contrapposizione campo-fuoricampo (la quale, finché c'è – vale a dire finché le creature rimangono innominabili e invisibili, fuori dalla categoria dell'identità – non fa altro che rafforzare "paranoicamente" l'illusione identitaria), aprendo il campo a una risoluzione pragmatica dell'aporia. Per perpetuare la finzione della comunità va recuperata la necessità di questa simulazione, e non perpetuata la simulazione nel tentativo di rafforzare artificiosamente la finzione dell'identità (è il senso dei riti di iniziazione sul ciglio della foresta). Per questo la ragazza aggredita dal mostro (Noah, in realtà), pur non credendo nella creatura, agisce come se ci credesse, entrando in uno statuto di identificazione ambiguo, spaccato in due dalla dimensione del fare. Interrogato sul suo coraggio, Lucius dice che la sua prima preoccupazione è cosa fare.

Dunque la stessa contrapposizione fittizia tra l'identità e l'indistinto deve lasciare affiorare i bisogni che la fondano, cioè la sopravvivenza del giovane Lucius e quindi del futuro della comunità, e l'amore, che dà alla sopravvivenza un valore concreto. Il fare pragmatico contro il "dire" dell'identità falsamente stabile: per questo Lucius respinge la prima dichiarazione d'amore troppo esplicita e si trova in totale difficoltà quando la deve fare lui. Ugualmente, se la protagonista non "sente" Noah a due centimetri da lei nell'armadio ma lo avverte nel bosco vestito da creatura, è perché in quest'ultimo caso ci si mette in mezzo la necessità pragmatica della sopravvivenza, che scalza totalmente il rilievo che può avere l'identità di Noah.

C'è dunque una linea retta che dalla divisione tra campo e fuoricampo porta alle problematiche dell'identificazione, come poi sostiene Burch in *Il lucernario dell'infinito*[2]: "L'emergenza dei sintagmi di successione, di contiguità e di simultaneità [che ridefiniscono la posizione del fuoricampo] è coestensiva all'emergenza dell'identificazione del soggetto-spettatore con la macchina da presa". Il fuoricampo "inesistente" primitivo è inscindibile dalla "non-identificazione" parateatrale della frontalità, così come poi il Modo di Rappresentazione Istituzionale legherà reciprocamente il fuoricampo "mobile" all'identificazione ambigua con la macchina da presa, attraverso la quale si crede non credendo. Quest'ultimo modello di fuoricampo e identificazione è perfettamente rappresentato in *The Village*, non tanto perché vi abbiamo riconosciuto nel corso di questa analisi la tematizzazione di fuoricampo mobile e di identificazione ambigua, quanto perché viene messa in scena la loro stessa genesi. La traversata della fanciulla nel bosco è il punto preciso in cui il film muta d'assetto: non più le inquadrature a tendenza – secondo la definizione di Burch – "autarchica" (tanto da comprendere sovente le fonti luminose all'interno del quadro[3]), per la spiccata frontalità e la frequente immobilità (che anzi si serve dello zoom per precludere ulteriormente il fuoricampo e allontanare lo spettatore), bensì un corpo a corpo con la protagonista che esaspera il doppio statuto dell'identificazione. Da un lato il gioco di piani ci trascina all'identificazione con il punto di vista della ragazza, ma dall'altro ne siamo violentemente scissi perché la cecità della protagonista getta il punto di vista "attuale" della macchina da presa tutto dalla parte dello spettatore. "La 'prima persona' dell'Istituzione comporta in realtà uno 'sfaldamento' [...]. Da una parte c'è l'io inconscio dell'identificazione con la macchina da presa, che vive il processo diegetico come un sogno; dall'altra c'è l'io dell'identificazione narrativa, che vive il racconto come un sogno

ad occhi aperti"[4]: la cecità della ragazza esaspera questa separazione tra i due io, il primo non può appartenere che allo spettatore, il secondo viene condiviso da spettatore e personaggio (personaggio che a propria volta sa di vivere un ulteriore "sogno ad occhi aperti" perché il mostro è finto). Senza contare che il M.R.I. si fonda sulla spazializzazione degli elementi filmici[5], e se la ragazza nel bosco si salva è grazie alla sua "spazializzazione" dell'ambiente in distinto, ovvero grazie al tronco riverso tenuto come punto di riferimento.

The Village è un congegno eccezionalmente complesso ed efficace, e dimostra che la "disillusione", o meglio la consapevolezza della finzione di una certa "narrazione" (nel senso più ampio e strutturale: una qualche identità, individuale, sociale o altro), e l'identificazione nella stessa, sono strettamente interdipendenti, in continuo scambio reciproco. "Innegabilmente, l'identificazione con lo 'sguardo che racconta' è essenziale al funzionamento del racconto classico — sullo schermo come in un romanzo. Sono convinto tuttavia che l'esperienza specifica definita dall'Istituzione cinema comporti [...] un'identificazione primaria con lo 'sguardo che vede', con lo sguardo che 'c'è', con lo sguardo della macchina da presa, prima che qualsiasi sguardo profilmico assuma un senso narrativo"[6]: la misura del credere tematizzata in *The Village* coincide con la natura ambigua e scissa dell'identificazione che distingue il cinema dalle altre arti.

Marco Grosoli

Note

1. Flavio De Bernardinis, "M. Night Shyamalan", *Segnocinema*, n. 122, luglio-agosto 2003, p. 24.
2. Noël Burch, *Il lucernario dell'infinito, nascita del linguaggio cinematografico*, Parma, Pratiche, 1994, p. 214.
3. Cfr. F. De Bernardinis, *op. cit.*, p. 25.
4. N. Burch, *op. cit.*, p. 218.
5. *Ibidem*, pp. 128-143.
6. *Ibidem*, p. 217.

The Village

Caleidoscopio wuxiapian

Hero (*Ying Xiong-Hero*, Zhang Yimou, 2002)
La foresta dei Pugnali Volanti (*Shi Mian Mai Fu*, Zhang Yimou, 2004)

Ying Xiong-Hero è un'opera figlia del suo tempo: fiaba mitologico-postmoderna delle gesta di *Nameless*-Senza Nome, guerriero-funzionario dell'era pre-unificatrice dell'Impero Celeste, e scrittura per immagini dell'arte, della poetica, dell'etica e dell'estetica del racconto-puzzle svelante, costellato dei sedimenti dell'immaginario del proprio padre-manipolatore, il cineasta asiatico Zhang Yimou.
I piani assiali sui quali si sviluppa l'azione sono molteplici, intersecanti, variopinti, diversamente dinamici, ma tutti instancabilmente, ostinatamente, insistentemente costruiti sui vortici dell'arte marziale, sulle sue iperboli vertiginose, sulle mirabolanti coreografie di una disciplina che somma danza, potenza, intelletto e filosofia. Il cromatismo inscritto nelle tavole rappresentative, scatole cinesi rashomoniane, è indizio visivo per la decodifica del ricordo: il grigio, colore distintivo del combattimento virtuale tra *Nameless* e *Sky*-Cielo, avvinghiato e gemellato a note struggenti celebranti la morte del primo valoroso rivale; il rosso ed il giallo, sommantisi nel mandalamantra della lotta turbinosa e voluttuosamente avvolgente tra *Flying Snow*-Neve Volante e *Moon*-Luna, la giovane allieva del carismatico maestro *Broken Sword*-Spada Spezzata, ombreggiano la pittorica scrittura aerea di ideogrammi femminili in un universo a forte connotazione maschile; il verde dei drappeggi nel gioco del vedo-non-vedo, che mescola coraggio e paura, desiderio di vendetta e nuova consapevolezza, pulsione e riottosità alla lotta; e poi l'azzurro, fondale e specchio per la glaciale abilità perforante del complotto; ed, ancora, il bianco, *summa* di ogni cromatismo, indicatore dello svelamento delle menzogne; infine il nero, negazione del colore stesso, la varietà cupa del potere e della morte.
Del resto la simbologia attribuita ai colori e l'importanza delle sfumature cromatiche non sono aliene all'universo del regista. Ne sono saturati *Terra gialla* (*Huang Tu Di*, Chen Kaige, 1984), di cui firma la fotografia, e gli obiettivi della macchina da presa autoriale di *Lanterne rosse* (*Da Hong Deng Long Gao Gao Gua*, 1991), *Ju Dou* (*Ju Dou*, 1990) codiretto con Yang Feng-Liang, *Shanghai Triad-La Triade di Shanghai* (*Yao A Yao Yao Dao Waipo Qiao*, 1995), *La locanda della felicità* (*Xingfu Shiguang*, 2000) e *La storia di Qui Ju* (*Qiu Ju Da Guan Si*, 1992).
Molteplici cromatismi accompagnano la fase di avvicinamento alla meta: prima cento passi, poi venti, poi dieci. Il racconto è anche, e soprattutto, conclusione del viatico dell'eroe, un percorso di deviazione dallo scopo, una maturazione sacrificale in nome della futura patria unificata. Complementari al *Budo*, antica disciplina orientale, sono gli incastri del gioco (la dama cinese), la musica ed ancor più la scrittura (nell'accezione del segno) il cui potere sovrasta le armi e la forza: diciannove sono i modi per scrivere la parola spada nella lingua insegnata presso la scuola calligrafica — come a dire che vi sono molteplici interpretazioni possibili, numerosi intendimenti identificabili, diversificate rappresentazioni utilizzabili. Significante e significato interagiscono in maniera sconosciuta persino allo studioso ed è per questo che all'avversario-erudito si chiede la scrittura del ventesimo modo per denominare l'arma bianca: il modo che non esiste, oppure, quello che potrebbe materializzarsi se solo lo si cercasse.
Anche la materia terrena fa la sua parte nella visione di Yimou, perché è porzione del mondo, è costituente della vita, della sua sostanza, della sua fragilità: iscritta nelle gocce d'acqua in cui intingere come in un calamaio le proprie spade o nelle foglie morte avvolgenti sollevate dal moto dei corpi; trascinata dal vento che sferza vesti e membra; imprigionata nelle settanta fiammelle di lampade rivelatrici dei misteri dell'animo umano; riflessa sullo specchio di un lago, al contempo arena di lotta e reliquiario. Il vuoto claustrofobico del salone reale, che la paura ha reso orfano del contatto umano, si riempie della vitalità degli spazi e colori dei volteggi dei duelli aerei; dei nugoli fitti di frecce di un esercito minaccioso; dei granelli di sabbia e degli inchiostri che lasciano il segno; dei vasti paesaggi cinesi, che nulla hanno da invidiare alle panoramiche di frontiera *western*, nei quali si inscrivono le sfide frontali che stanno alla spaghetti-versione de *Il buono, il brutto, il cattivo* (Sergio Leone, 1966; *Nameless* può connotarsi come novello, enigmatico Clint Eastwood, dove l'*hero*-Jet Li è l'apparente "buono" di turno) come alle "danze" ed alle grida dei maestri delle arti marziali dei film sul *kung fu*.

Il corpo filmico è accuratamente ispezionato, similmente al corpo nudo dell'eroe-*Sherazade*, prima di poter essere ammesso al cospetto del re del regno di Qin, sovrano che assapora i racconti a palpebre chiuse, schermi sottili tra realtà e favola. Le partiture dello schermo e le composizioni delle inquadrature incorniciano lo spazio in sezioni-microcosmi che alternano accelerazioni e *ralenti*, bianco/nero e colore, silenzi e fragori. La morte non vi è registrata. Vi appare anemica. Manca il sangue zampillante dello *splatter* computerizzato di *Zatoichi* (Takeshi Kitano, 2003), mancano gli arti decapitati di *Kill Bill* (Quentin Tarantino, 2003). Nessun fiotto vermiglio "sporca" la scena, se non con discrezione, poiché mai nessuna arma può essere più potente della scrittura la cui forza deriva dalla cultura, strumento capace di sconfiggere il più potente degli eserciti. Unica l'acqua, liquido incolore, resta titolata a inondare la scena per rigare volti e bagnare vesti, per accompagnare il dolore per l'assassinio del proprio amico-rivale – vittima sacrificale per adempiere il progettato regicidio – per trasferire il segno della sofferenza dal volto dell'amata, protetta dallo specchio di un lago, sul volto del nemico-compagno depositario della delicata missione. Lo *swordplay* yimouiano resta sospeso, come i suoi personaggi, in bilico tra epica e fiaba. Un film che è essenza d'azione, in cui colore degli sfondi e meticolosa cura del dettaglio deficitano delle lacrime profonde e delle ansie dell'animo umano fortemente inscritte (e mai tanto necessarie) nell'impalcatura narrativa della seconda puntata *wuxia* di Yimou: *La foresta dei Pugnali Volanti* (*Shi Mian Mai Fu*, 2004), vertiginosa cascata a strapiombo sui desideri del cuore – multicolore nella descrizione, lontana dal dispotico monocromatismo frammentario di *Hero*, anelante alla libertà dalle imposizioni del potere e dell'obbedienza, pur tuttavia saldamente ancorata al gusto postmoderno di rimpasto, mescolanza e re-invenzione di generi. Opera che preferisco in quel suo essere decisamente "femminile", nella quale la narrazione per immagini offre come terreno di sperimentazione dei sentimenti la poetica leggerezza aerea delle coreografie o la claustrofobica immobilizzante prigione di segmenti lignei. La traccia scritta è insostituibile guida allo svelamento del percorso narrativo. La goccia d'inchiostro rossa e frastagliata, cesura dell'ideogramma iniziale, clona la sua natura nella goccia di sangue che cade, insonora, assorbita dalla neve, segnando il luogo selvaggio, teatro dell'ultimo atto, dove sbocciano (e muoiono) autentici fiori ed amori. In un moto perpetuo invisibile l'emo-particella vermiglia marchia la lama fredda del pugnale che toglie la vita. L'arma bianca affonda nel cuore (quello reale e pulsante di *Xiao Mei* e quello riflesso di *Jin*) che è all'unisono origine centripeta dell'amore e punto di partenza centrifugo del desiderio di libertà. L'iconografia yimouiana riconduce alla natura umana che fonde le due figure di amanti in una sovrimpressione.

Su di un campo fiorito la brezza leggera di *Xiao Mei* ferma la leggerezza invisibile di *Jin*-Vento. Su uno schermo innevato, con un Passo di Eco Danzante, le immagini di Zhang Yimou affondano lame volanti di bellezza struggente e malinconica, lame che trafiggono le emozioni.

Piera Braione

Hero

Hero

Hero

Hero

La foresta dei Pugnali Volanti

La foresta dei Pugnali Volanti

Donnie & the Bunnyman

Donnie Darko (Richard Kelly, 2001)

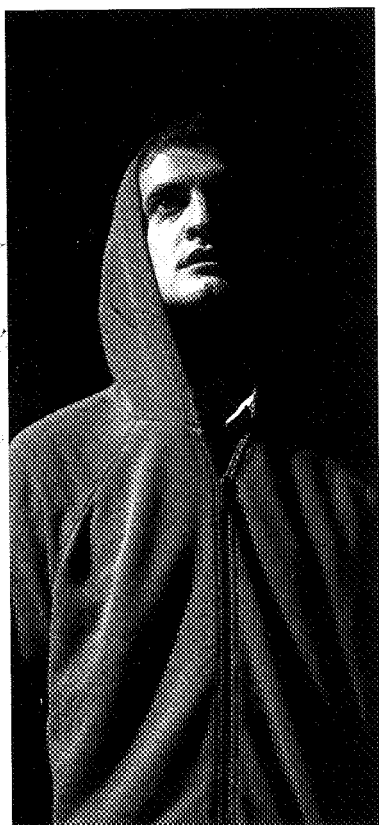
Quando *Donnie Darko* uscì nel 2001, dopo essere stato presentato al Sundance Film Festival, non ebbe certo una carriera prestigiosa nelle sale: uscito in poche copie, incassò poco più di un decimo del proprio budget, tanto da scoraggiare la distribuzione in alcuni paesi (come l'Italia, che lo ignorò). Ma negli anni il film è riuscito a crearsi un seguito sotterraneo, attraverso canali vecchi (le proiezioni di mezzanotte) e nuovi (diverse edizioni dvd, il passaparola via Internet). Oggi è diventato un piccolo fenomeno di culto, al punto da essersi guadagnato una riedizione cinematografica (in una nuova versione allungata di venti minuti) ed essere arrivato anche nei paesi che l'avevano allora snobbato: nel nostro è arrivato nella vecchia versione cinematografica (mentre la presentazione al Festival di Venezia lasciava presagire che avrebbe circolato il *director's cut*) e penalizzato da un pessimo doppiaggio.

Ma quali sono stati gli elementi che hanno giocato tanto a favore del film? *Donnie Darko* è una produzione relativamente piccola, in cui ha avuto un ruolo di rilievo la Flower Films di Drew Barrymore (che nel film interpreta l'insegnante di letteratura), che ha assegnato all'esordiente regista-sceneggiatore Richard Kelly un cast composto da star in declino (Patrick Swayze, Noah Wyle, proveniente da *E.R.*, Mary McDonnell, Katharine Ross) e giovani promesse (i fratelli Maggie e Jake Gyllenhall), protagonisti di una contorta vicenda ambientata nell'ottobre del 1988, poco prima delle elezioni presidenziali cui erano candidati Michael S. Dukakis e Bush padre.

Gran parte del fascino del film risiede nel modo in cui viene costruita la storia, che pare dipanarsi in maniera completamente indipendente dalle azioni del passivo protagonista. *Donnie Darko* sembra un'esemplificazione dei movimenti di mondo di cui parla Gilles Deleuze in *L'immagine-tempo*[1]: Donnie, sonnambulo, non è più responsabile delle proprie azioni, si lascia trasportare dagli eventi come fosse su di un *tapis roulant*; è come se la sua possibilità di agire sul mondo si fosse bloccata e lui si trovasse all'interno di un flusso di eventi che lo trasportano alla fine della vicenda. Non solo non agisce di propria iniziativa, limitandosi ad eseguire gli ordini di Frank il coniglio parlante, ma letteralmente si vede agire: quando, dopo aver letto il libro della vecchia professoressa di liceo Roberta Sparrow, intitolato *Philosophy of Time Travel*, impara a vedere i filamenti di materia che annunciano i movimenti delle persone, Donnie inizia a seguire il proprio, come un destino tracciatogli dal futuro stesso. Accettandolo passivamente, egli diventa spettatore delle proprie azioni. Altrove, quando il suo agire non viene dettato dagli ordini di Frank o dalla visione anticipata del proprio futuro, sono semplici coincidenze a dettare al ragazzo le azioni da compiere: così, una frase scritta inspiegabilmente sulla lavagna dalla professoressa di inglese (*cellar door*, la porta della cantina, che viene definita la "più bella combinazione di suoni possibile nella lingua inglese") guida Donnie nel luogo finale in cui si compie il suo destino.

Il mondo costruito dal film è quindi un mondo magico, proprio perché non è governato dalle relazioni di causa-effetto, ma da coincidenze, dal fato se non da Dio stesso: vedere il proprio destino chiaramente davanti a sé, sarebbe, secondo il professore di scienze, nientemeno che un atto di Dio. Un mondo quindi in cui le apparenze sono governate da una macchinazione inspiegabile, che rende Donnie simile ai personaggi di Terry Gilliam (uno dei registi preferiti dal regista Richard Kelly): i protagonisti di *Brazil* (1982) o di *L'esercito delle 12 scimmie* (*Twelve Monkeys*, 1995), agendo dietro ordini di misteriose società repressive o per proprio conto, arrivano comunque a realizzare proprio quel destino già scritto che fanno di tutto per evitare.

Ma questo non è l'unico elemento di fascino del film: l'altro, quello che crediamo determinante per il successo di pubblico sulla lunga distanza, soprattutto nella sua forma di passaparola su internet, è il modo in cui il film organizza i propri riferimenti intertestuali, in un tessuto che si integra perfettamente con la costruzione della storia. In un mondo, come abbiamo detto, magico, dominato dalle coincidenze, in cui ogni cosa sembra che agisca sull'altra al di fuori dei razionali legami causa-effetto, anche canzoni, film e libri hanno un effetto determinante nello sviluppo della vicenda. Ambientato negli anni Ottanta, *Donnie Darko* evita l'effetto "memorabilia", l'esibizione fine a se stessa di brandelli della memoria collettiva degli spettatori, proprio perché i film e le canzoni dell'epoca che vengono citati si integrano nella trama facendo luce su alcuni dei suoi aspetti.

La canzone che introduce la vicenda, ad esempio, *Killing Moon*, parla di un destino inevitabile al quale bisogna arrendersi[2], il che, come sappiamo, sarà il problema principale di Donnie; ma al tempo stesso il nome del gruppo che la esegue, Echo & The Bunnymen, non può che rimandare al personaggio di Frank[3] il coniglio, che di lì a poco farà la sua apparizione. La possibilità del viaggio nel tempo, che il ragazzo apprende attraverso il libro di Roberta Sparrow, anche se non sapremo mai esattamente come (tanto più che non ci viene mai mostrato l'esatto contenuto del libro), è spiegata attraverso esempi che provengono contemporaneamente dai libri di Stephen Hawking e dal film *Ritorno al Futuro* (*Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1985). La stessa scelta finale di Donnie, tornare indietro nel tempo al momento in cui il motore di un aereo cade sulla sua casa, e decidere così di morire per evitare il necessario sviluppo delle proprie azioni, è commentata da *Mad World*[4] dei Tears for Fears in una di quelle lunghe carrellate riassuntive cui ci hanno abituato i film corali degli anni Novanta (*Tre colori – Film Blu, Trois couleurs: Bleu*, Krzysztof Kieslowsky, 1993; *Magnolia*, Paul Thomas Anderson, 1999), anticipata tuttavia da una brevissima inquadratura. In quella sequenza, Donnie va al cinema a vedere *La Casa* (*The Evil Dead*, Sam Raimi, 1981); ma quando il protagonista esce dalla sala vediamo che il film è proiettato in una "double frightmare feature", che presenta come secondo film *L'ultima tentazione di Cristo* (*The Last Temptation of Christ*, Martin Scorsese, 1988): nell'accostamento è riprodotto tutto lo spettro di significati in cui si muove il film. Da una parte abbiamo un film fantastico, nel quale i personaggi sono posseduti da una serie di demoni che li spingono a compiere dei delitti, dall'altra, un film nel quale il protagonista, resistendo alla tentazione di vivere, sceglie di tornare indietro al momento della sua morte e di non sottrarsi ad essa: un invito ad una lettura "cristologica" del personaggio di Donnie, che è autorizzata dai dialoghi col professore sul fatto che vedere il proprio destino è un "atto di Dio". Ciò rispecchia il funzionamento dell'intero film: un testo complesso, pieno di passaggi difficilmente comprensibili (dovuti, certo, anche all'esigenza di mantenere un metraggio commerciabile), all'interno

Donnie Darko

del quale, guardando da vicino, si nota una miriade di riferimenti intertestuali che si ripercuotono suggestivamente attraverso l'intero film, e che fanno di *Donnie Darko* uno degli esordi più riusciti degli ultimi anni.

Francesco Di Chiara

Note

1. Gilles Deleuze, *L'immagine-tempo*, Milano, Ubulibri, 1989.
2. "Fate/Up against your will/Through the thick and thin/He will wait until/You give yourself to him", Echo & The Bunnymen, *Killing Moon*, 1984.
3. Ovviamente il personaggio richiama alla mente anche il film *Harvey* (Henry Koster, 1950), nel quale James Stewart ha come amico immaginario un inquietante coniglio gigante.
4. "And I find it kind of funny/I find it kind of sad/The dreams in which I'm dying/Are the best I've ever had", Tears for Fears, *Mad World*, 1983.

Le conseguenze dell'amore

Le conseguenze dell'amore

Le conseguenze dell'amore

La verità è noiosa

Le conseguenze dell'amore (Paolo Sorrentino, 2004)

Ogni uomo ha un segreto inconfessabile. Quello più difficile da dedurre, dopo aver sperimentato *Le conseguenze dell'amore*, rimane senza dubbio il segreto di Paolo Sorrentino, al secondo lungometraggio. Sentendo parlare questo giovane autore si avverte subito una certa reticenza, un sincero imbarazzo (o probabilmente una giustificata diffidenza) di fronte a domande e osservazioni dei critici. Lo sentirete spesso rispondere "non lo so" piuttosto che avventurarsi in formulazioni teoriche sul cinema o in definizioni del proprio stile. Accadrà frequentemente che gli spettatori mettano in dubbio la credibilità dei personaggi o delle situazioni descritte nei suoi film. In questi casi, Sorrentino risponderà probabilmente che preferisce immaginare, e raccontare, proprio ciò che conosce meno. In netta controtendenza rispetto alla produzione corrente, il regista napoletano preferisce il porre delle domande al dare delle risposte, non curandosi di spiegare tutto, né di rassicurare il pubblico con un repertorio visivo, quello del nostro cinema, tristemente familiare e sempre più televisivo.
Già con una sorprendente opera prima quale *L'uomo in più* (2001) l'autore ci poneva di fronte a delle domande, la più importante delle quali riguarda direttamente il panorama italiano: si può liberare la macchina da presa dal giogo di un ipocrita ed impossibile naturalismo di maniera?
La risposta, se si considerano *Le conseguenze dell'amore*, o più precisamente la sfacciata eleganza stilistica di questa pellicola, è senz'altro affermativa.
Il raggiungimento di questa libertà è difficile, quasi proibitivo, come lo è il confermarsi al secondo film, ma è possibile. I rischi sono molteplici, come in un *bluff* a poker, e per citare le parole del protagonista, Titta Di Girolamo: "Non si può fingere solo fino a metà, bisogna arrivare fino in fondo, ed esporsi al rischio di apparire ridicoli". Sorrentino si espone al rischio di essere etichettato come un tipico regista della Fandango, produttrice di film formalmente accattivanti ma spesso senza sostanza. In questo caso però, la sontuosa fotografia di Luca Bigazzi, la scelta del Cinemascope, una colonna sonora ricercata che altalena fra elettronica, *indie* e classica, non fanno che rafforzare l'impressione di un film adulto, che non teme il confronto con l'impegnativo genere del *polar*, né con il "cinema dei grandi", verso il quale la nostra produzione, apparentemente condannata ad un'eterna giovinezza/acerbezza, intrattiene un rapporto di paura o, nei casi più fortunati, di emulazione. L'inaspettata selezione de *Le conseguenze dell'amore* al festival di Cannes ne è una delle prove più convincenti.
Per questa pellicola risulta difficile trovare referenti cinematografici, peraltro negati dal regista (il quale si definisce piuttosto un lettore, riconoscendo un debito verso Simenon per l'atmosfera del film). Si ha la sensazione, piuttosto, di uno stile marcatamente personale e di un equilibrato dominio delle strategie narrative. Nell'attenzione ai dialoghi (soprattutto ai monologhi, come quello della "setta degli insonni") e nella scelta di una struttura forte, si percepisce chiaramente l'esperienza dell'autore come sceneggiatore. La proprietà nel manipolare le tecniche del racconto si manifesta in uno sfasamento continuo dei registri narrativi: ad un minimalismo nell'azione corrispondono battute letterarie, spesso altisonanti, rese credibili dalla forza espressiva e dall'ironia di Toni Servillo. Ad un'esasperata attenzione per dettagli insignificanti, in certi casi ai limiti dell'iperrealismo, fa da contrappunto una sorta di *understatement*, una velata ironia che si concretizza in cadute di tensione, nella comparsa di particolari fuori luogo nei momenti di maggior pathos, come la scritta nel confronto finale (Convegno sull'ipertrofia della prostata) o poco dopo la frivola canzone della Vanoni: *Rossetto e cioccolato* (chi conosce la scena napoletana, dalla quale proviene Sorrentino, potrà notare affinità con un certo umorismo surreale, rintracciabile soprattutto in Pappi Corsicato).
Inadeguato e fuori luogo, è così che appare anche Titta Di Girolamo. La frustrazione accumulata a causa della sua incapacità relazionale lo porterà, all'inizio del secondo atto, a confrontarsi con *le conseguenze dell'amore*, sedendosi finalmente al bancone dietro al quale lavora la protagonista femminile. Un'azione minima, ma probabilmente la più pericolosa della sua vita. È infatti da quel punto, apparentemente insignificante, che inizierà la disgregazione del personaggio e il crollo strutturale del film stesso. Il secondo atto, fondamentale, sarà quello in cui tutto accade ma nulla ci vie-

Le conseguenze dell'amore

ne mostrato. Il montaggio, sempre più frammentario e lacunoso, ci porterà, attraverso ribaltamenti di prospettiva, all'epilogo. L'inizio della fine sarà dunque segnato dalla suggestiva caduta all'indietro di Titta, dopo aver assunto una dose di eroina: il primo momento in cui la prospettiva verrà sbilanciata verticalmente, rovesciata, con una straniante inquadratura "a testa in giù".

La disgregazione raggiungerà l'apice con i flashback e con le conclusioni imprevedibili della terza parte, nella quale il punto di vista del protagonista verrà definitivamente "tradito" dal regista. Come in ogni *polar*, gradualmente il mistero si svelerà, e la tensione, accumulata nell'estenuante "staticità dinamica" della prima parte (nella quale tutto ci viene mostrato ma nulla accade) sfocerà definitivamente nel finale liberatorio. La definizione di *polar* (termine francese dalla contrazione fra *littérature* e *policier*) formulata dal critico Mauro Gervasini in contrapposizione al genere noir, sembra adattarsi alla perfezione al film di Sorrentino: "Rispetto al genere delineato dai canoni anglosassoni, quello americano e quello inglese, nel *polar* francese c'è molto più romanticismo. È un noir più 'umanista' e meno razionalista di quello americano. Sia il cinema che il romanzo francese attingono ad una umanità meno 'formale' ma più malinconica, dai contorni meno netti"[1].

Un'umanità malinconica è sicuramente quella del protagonista: Titta Di Girolamo è un commercialista che vive in Svizzera, un uomo senza immaginazione, che di frivolo ha solo il nome, un insonne, un occasionale eroinomane, ma soprattutto un introverso. Molte sono le caratteristiche che lo accomunano ai due personaggi de *L'uomo in più*, dei quali Titta rappresenta sotto certi aspetti una sintesi. Ad abitare silenziosamente i freddi e labirintici spazi sondati dai complessi piani sequenza di Sorrentino, sono sempre uomini che hanno fallito, come sintetizza efficacemente la figura marginale di Carlo, interpretata dal redivivo Raffaele Pisu. Dopo aver conosciuto "una vita spettacolare", la fama o la ricchezza, vivono per inerzia, nell'attesa di un finale degno del proprio passato, rocambolesco, che gli permetta di riscattarsi dalla schiavitù di un destino ridicolo. Paradossalmente, a dare loro questa libertà saranno la prigione o il suicidio, che nelle conclusioni dei due film rappresentano la catarsi per i rispettivi protagonisti (sarebbe interessante capire se il riscatto sia associabile anche al tema dell'amicizia virile, che serpeggia come elemento di depistaggio nelle due pellicole, ma che è forse ricollegabile ad una certa "misoginia nobile" o letteraria di Sorrentino, nei cui film, finora, i personaggi femminili risultano quasi assenti). All'orizzontalità e alla circolarità degli avvolgenti movimenti di macchina, in entrambe le pellicole si sostituirà, nel finale, un netto sbilanciamento verticale: il tuffo liberatorio di Tony Pisapia ne *L'uomo in più* (come del resto il movimento ascendente al cielo, perpendicolare al cadavere di Antonio Pisapia – Andrea Renzi) e la discesa verso il cemento di Titta Di Girolamo ne *Le conseguenze dell'amore*. Sarebbero ancora moltissime le analogie rilevabili fra le due pellicole: la scena nell'ospedale, pressoché identica, la ricorrente uscita dalla focalizzazione del film nei finali (la macchina da presa esce dalla finestra del carcere nel primo, si sposta sulle montagne con un ellissi spaziale nel secondo) o le diverse disfunzioni del sonno, dei personaggi interpretati da Servillo: Tony si sveglia sempre troppo tardi, Titta non dorme affatto (la soluzione del problema corrisponderà, non a caso, alla svolta nelle rispettive vicende). Ma l'elemento più riconoscibile nel cinema di Sorrentino è senza dubbio la frontalità: più volte vediamo i personaggi in un immaginario controcampo con lo spettatore, immobili, centrati (si pensi, in proposito alla centralità, al punto di fuga nell'inquadratura iniziale del fattorino, in profondità di campo) e incastonati in inquadrature perfettamente simmetriche. Si può dire dunque che *Le conseguenze dell'amore* sia un film estetizzante, che non si curi della verosimiglianza, tanto agognata dal cinema italiano? Probabilmente sì, pensando alla geniale sequenza della masturbazione, ai giochi di specchi, agli accenni onirici, o alle continue anomalie sonore. Ma come dice Titta Di Girolamo: "La verità è noiosa".

Maurizio Buquicchio

Note

1. Da un'intervista a Mauro Gervasini di Riccardo Prina, apparsa in http://www.vareseweb.it/libri/archivio/ritratti/gervasini.html in occasione dell'uscita di una monografia di Gervasini sul *polar*, *Cinema poliziesco francese*, Recco, Le Mani, 2003.

El azar

La mala educación (Pedro Almodóvar, 2004)

"Uragano narrativo", "isteria romanzesca": così i *Cahiers du cinéma*[1] hanno descritto l'ultimo film di Pedro Almodóvar, *La cattiva educazione.* L'espressione "uragano" descrive bene la forza e l'impatto del racconto, ma non dà conto con altrettanta incisività del sofisticato gioco di incastri e di livelli su cui si regge, in un equilibrio complesso ma perfetto.
Almodóvar ha dichiarato[2] di aver impiegato dieci anni per portare a termine la sceneggiatura, a partire da un racconto scritto da ragazzo che è ancora presente nel film.
Questo lungo periodo di gestazione si avverte: sulla base di quel racconto, Almodóvar ha costruito un mosaico narrativo in grado di produrre continue e molteplici risonanze, e che dà prova di una piena consapevolezza delle proprie modalità espressive e del proprio talento di narratore.
In più, Almodóvar ritorna simbolicamente (si tratta del racconto di I livello) all'ambientazione dei suoi primi film, la Madrid degli anni Ottanta: ma lo fa per segnare un distacco. Distacco che non rappresenta un freddo superamento, bensì la ripresa di elementi cari trattati con una diversa sensibilità, e che si risolve soprattutto in un atto di fede e di passione nel cinema tutto e, perché no, nel proprio cinema. Si noti che il gioco di livelli che caratterizza l'intero andamento narrativo è già inscritto nel passaggio dai titoli al mondo finzionale: la prima inquadratura si installa direttamente nei bei titoli di testa, ricalcandone le modalità (presenta informazioni verbali sulla realizzazione di un film), e solo un travelling all'indietro ne attesta la natura diegetica, rivelando che si tratta di una locandina cinematografica appesa nell'ufficio di un cineasta e produttore, Enrique.
Ed è qui che si verifica la prima *visita*: si tratta di Ignacio, primo amore di Enrique ai tempi della scuola. I due non si rivedono da allora, Ignacio è diventato attore e propone ad Enrique un suo racconto che vorrebbe interpretare e che è intitolato, appunto, *La visita.* Enrique comincia a leggerlo a tarda sera: e anche *La visita* racconta di una visita, quella del travestito Zahara che, all'inizio degli anni Ottanta (racconto di II livello), torna nel collegio cattolico dell'infanzia per ricattare padre Manolo, minacciandolo di pubblicare un racconto che rivelerebbe gli abusi sessuali subiti. Anche padre Manolo comincia a leggere, e insieme a lui arretriamo (racconto di III livello) fino agli inizi degli anni Sessanta, ai tempi della scuola e dell'amore tra Enrique e Ignacio: colui che si presenta come Ignacio negli anni Ottanta, Zahara e il bambino del collegio sono, sembrerebbe, la stessa persona, sebbene in tre età diverse e, cosa più importante, in tre livelli narrativi diversi (il bambino e Zahara esistono, dopotutto, sia come personaggi da una visita: l'ultima, quella di padre Manolo sul set in cui Enrique sta girando il racconto di Ignacio (*La visita* è dunque anche un film nel film), farà scivolare ineluttabilmente il film nel noir[3], rivelando definitivamente qual è la vera identità di Ignacio e quale destino è toccato a Zahara (in questo caso sì, inequivocabilmente, un flash back).
Se tuttavia un titolo come "la visita" avrebbe probabilmente sottolineato soprattutto la costruzione del racconto, Almodóvar fa una scelta diversa, e sceglie di parlare di "cattiva educazione". Qual è l'educazione "cattiva", nel film?

La mala educación

del racconto di I livello che come personaggi dei metaracconti).
Qui, l'elemento di maggior fascino deriva dal sovrapporsi dei punti di vista: i personaggi (Enrique e Manolo) che leggono i racconti metadiegetici, infatti, hanno realmente preso parte agli eventi narrati. E quelle immagini che fluiscono dal loro atto di lettura rimangono costitutivamente in biblico tra la rievocazione, il ricordo (di Enrique e di padre Manolo), e la visualizzazione del racconto dei metanarratori (di I livello Ignacio, di II Zahara). In sostanza, non siamo in grado di attribuire con esattezza le immagini ad un singolo punto di vista, ma i livelli (memoria e finzione) si sovrappongono inevitabilmente, dando luogo ad un irriducibile quanto seducente margine di ambiguità.
In effetti, il film di Almodóvar avrebbe anche potuto intitolarsi (più banalmente) "la visita", perché ogni diverso livello del racconto è introdotto effettivamente

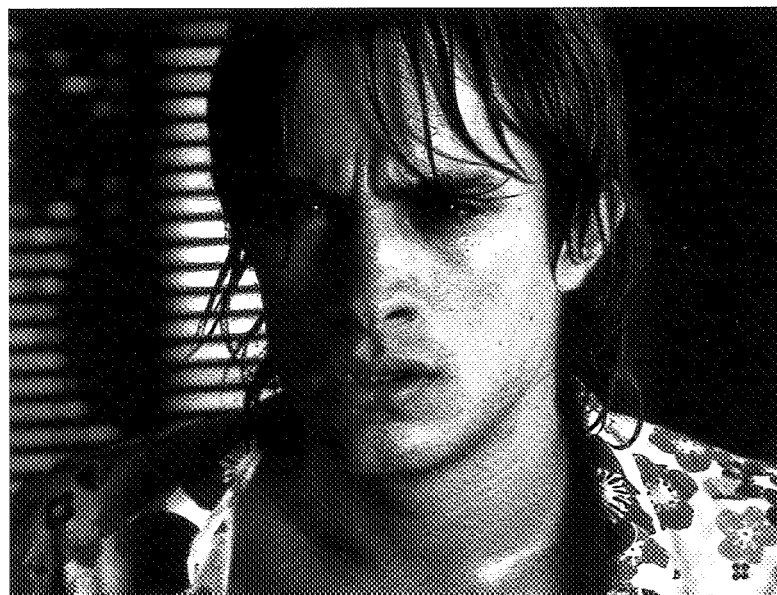
Certamente, ad un livello più superficiale, quella impartita nei collegi cattolici, quella degli abusi sessuali del clero. Ma anche quella dell'ipocrisia e delle convenzioni sociali, che tanto peso hanno avuto nel tragico destino di Zahara. Tuttavia, Almodóvar ha dichiarato[4] che l'aspetto che lo interessava maggiormente era l'indagine della parte oscura degli educatori (il lato oscuro dell'educazione) e di tutti i suoi personaggi: e di come la parte oscura emergesse e condizionasse i comportamenti in una situazione passionale. Ed è questa l'altra componente fondamentale del film, la passione, ma declinata in forme in parte nuove rispetto a quelle, indubbiamente centrali, che la passione assume in tutte l'opera del regista (tanto da far coniare l'espressione "almodramma" per evidenziare le peculiarità melodrammatiche del cinema di Almodóvar)[5].
Questo diverso declinarsi del tema della passione rappresenta indubbiamente uno degli elementi più originali del film, che lo rendono profondamente diverso sia dalla produzione ridondante, eccentrica e barocca fino a *Kika*, 1993 (produzione che comincia a mutare con *Il fiore del mio segreto, La flor de mi secreto*, 1995 e *Carne tremula, Carne trémula*, 1997), sia da quella successiva a *Tutto su mia madre* (*Todo sobre mi madre*, 1999), generalmente recepita come più sobria, classica e matura, per quanto in linea con la precedente nel proseguire una personalissima riflessione sulle forme melodrammatiche. *La mala educación* non è un melodramma: la passione rimane centrale ma risulta mutata, se non trasfigurata, attraverso l'adesione al noir (del resto apertamente dichiarata). È dunque attraverso un nuovo genere ed un nuovo rapporto con il genere che Almodóvar mette in atto la propria sfida, e mentre costruisce un atto di fede nel proprio cinema lo altera dall'interno, riuscendo ad intervenire proprio su una delle sue componenti più tipiche e riconoscibili, forse anche, ormai, standardizzate e convenzionali: quella della passionalità.
È proprio la passione il lato oscuro, e più seducente, dell'esistenza: è la passione (il desiderio amoroso ma anche l'ambizione sfrenata) che muove i personaggi, incondizionata, disperata, è la passione a spingerli verso le scelte più estreme ed azzardate (*El azar*, l'azzardo, l'imprevisto, è il nome della casa di produzione di Enrique) e i comportamenti più rischiosi. Sono questi ad apparire più attraenti, è per queste passioni smodate, assolute, persino pericolose, che vale la pena vivere.
La parola *pasión*, a grandi lettere che invadono l'intero schermo, chiude il film, isolata nella didascalia che illustra il futuro di cineasta di Enrique. La passione di Enrique è quella di Almodóvar: passione per il cinema, innanzi tutto, per le storie che il cinema racconta, per il rischio che si corre nel raccontarle, nel cedere alla fascinazione di quel lato oscuro che il cinema può indagare e far riaffiorare.
Ma la rappresentazione della passione del cinema/per il cinema non si esaurisce nel "simulacro" testuale del regista. Almodóvar dissemina nel testo allusioni tematiche o stilistiche e autocitazioni (la performance di Zahara in *Quizàs* che richiama direttamente l'esibizione sensuale di Miguel Bosé in *Tacchi a spillo, Tacones lejanos*, 1991; l'utilizzo del *ralenti* co-

me strategia di sublimazione estetica dell'attrazione dei corpi, marcatamente ironica e al limite del kitsch). E, a fianco di questa tensione autoreferenziale, consapevole e a tratti ludica, Almodóvar moltiplica i riferimenti all'universo cinematografico: l'omaggio al cinema classico con la presenza, suggestiva e dissacratoria nello stesso tempo, di *Moon River*, ma soprattutto al noir. Nel cinema in cui i due complici (non è necessario rivelarne qui l'identità...) si rifugiano c'è infatti una retrospettiva dedicata al "cine negro", in cui vengono proiettati *La bestia umana* (*La Bête humaine*, Jean Renoir, 1938), *Teresa Raquin* (*Thérèse Raquin*, Marcel Carné, 1953) e, soprattutto, *La fiamma del peccato* (*Double Indemnity*, Billy Wilder, 1944): un gioco di riflessi va così a complicare ulteriormente quello dei livelli narrativi.
In più, anche Ignacio ed Enrique, bambini, si nascondono al cinema Olympo, per scoprire, di fronte ad un film di Sara Montiel, che basta non credere più all'inferno per non averne più paura, e non avere più paura della propria passione d'infanzia. Eccolo, di nuovo, il cinema, come alternativa, come luogo immaginario e di un immaginario, come rifugio: dal collegio, dai dogmi religiosi, dal clero e dai suoi abusi.
È il cinema, secondo Almodóvar, la "buona educazione".

Valentina Re

Note

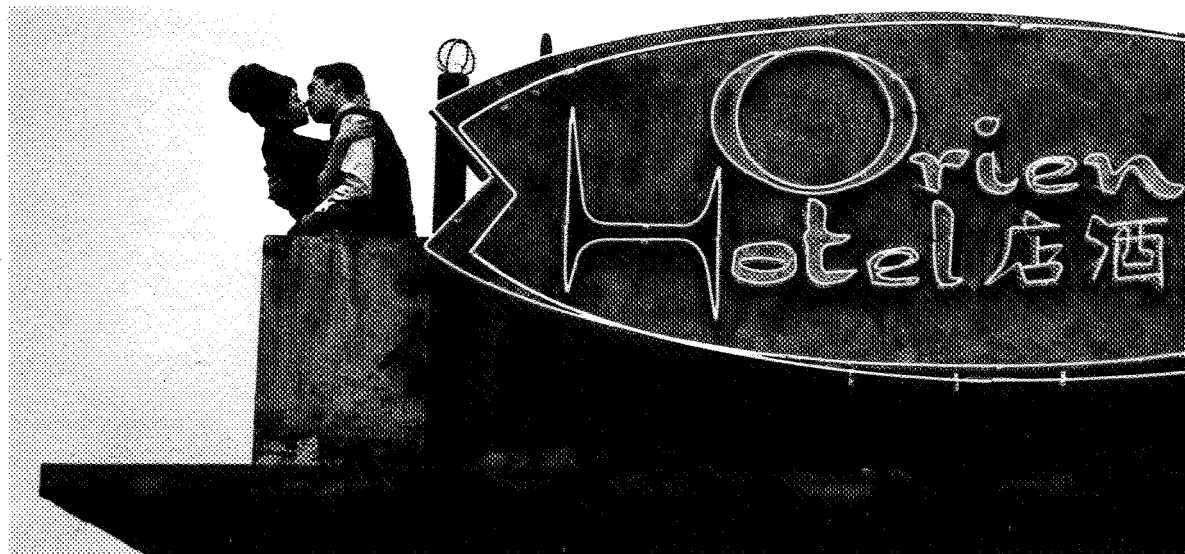
1. François Bégaudeau, "D'envol en chute. *La Mauvaise Education* de Pedro Almodovar", *Cahiers du cinéma*, n. 590, maggio 2004, pp. 30-31.
2. Cfr. l'intervista realizzata da Emmanuel Bordeau e Jean-Michel Frodon, "Il m'a fallu dix ans pour écrire ce scénario", *Cahiers du cinéma*, cit., pp. 24-28.
3. Un segnale forte di appartenenza al noir è del resto già fornito dalla musica che accompagna i titoli di testa, sebbene si tratti di un segnale (in apparenza) smentito o ignorato dall'immediato procedere del film.
4. E. Bordeau, J.M.Frodon (a cura di), *op. cit.*
5. Il neologismo, coniato dal critico Vicente Molina Foix (*El cine estilográfico*, Anagramma, Barcelona, 1993, p. 110), viene riproposto da Pedro Armocida, "Almodramma", in Giovanni Spagnoletti (a cura di), *Lo specchio della vita*, Torino, Lindau, 1999, pp. 205-217.

La mala educación

Il melodramma atomizzato

2046 (Wong Kar-wai, 2004)
La mano (Wong Kar-wai, episodio di *Eros*, Michelangelo Antonioni, Steven Soderbergh, Wong Kar-wai, 2004)

I due schieramenti che si fronteggiano intorno all'opera di Wong Kar-wai si collocano su posizioni che potremmo così riassumere: i detrattori sostengono che quel poco di interessante il regista hongkonghese ha girato negli anni si sia presto sgonfiato in nome di uno spettacolo tronfio e compiaciuto dove il preteso lirismo altro non è che magniloquenza fine a se stessa; gli altri – tra cui, va detto subito, chi scrive – pensano invece che il cineasta abbia ormai raggiunto una sorta di perfezione formale aliena a qualsiasi accademia e una riflessione artistica con pochi precedenti al mondo. Vediamo di spiegarci.
Un film come *In the Mood for Love* (2000) – uno dei pochi di Wong Kar-wai veramente in grado di raggiungere un pubblico occidentale più ampio – esprimeva una volontà di grandiosità operistica giocata sul contrasto con l'universo chiuso e claustrofiliaco della (mancata) storia d'amore tra i due protagonisti. Tuttavia, instabilità e ossimoro a parte, si trattava indubbiamente di un film che offriva l'impressione di un gigantesco, ordinato disegno melodrammatico. Il suo seguito, o commento *a latere*, intitolato *2046* è invece decisamente il film per cinefili che i *Cahiers du cinéma* un tempo avrebbero difeso più del capostipite. Ci si trova di fronte, cioè, a una pellicola confusa e magmatica, dove il movimento dei sentimenti è inversamente proporzionale all'intelligibilità della trama. Presentato a Cannes in una versione ancora più sperimentale di quella poi licenziata per la distribuzione internazionale, *2046* radicalizza al tempo stesso il concetto autoriale di Wong e il proscenio contraddittoriamente mélo del racconto. Nel primo caso, la mitologia del cineasta che spende fiumi di denaro per una specie di kolossal da poche stanze dice bene del mito vonstrhoeimiano del regista di Hong Kong (tanto più che la troupe si è spostata in varie nazioni del sud est asiatico anche solo per impressionare qualche metro di pellicola in interni); nel secondo, invece, ci troviamo di fronte a una elaborazione del lutto amoroso che solo uno spettatore memore del primo film può comprendere. L'amore deluso per Maggie Cheung non viene citato che una volta, e le altre storie d'amore che il buon Tony Leung inanella durante il film altro non sono che un tentativo mal riuscito di obliterare quella del passato. Veritiero fino al midollo sul cinismo dei sentimenti umani e sulle strategie esistenziali che si mettono in atto per dimenticare il passato, *2046* conferma altresì gli stilemi cari a Wong, dai *ralenti* esasperati sui piccoli gesti degli uomini e delle donne innamorate, all'uso pervasivo di musiche pop e arie d'opera in funzione ritmica e decorativa.
Il riferimento al numero 2046 (numero della stanza del famoso amore, anno in cui svolgono i fatti del romanzo scritto dal protagonista, epoca ufficiale del passaggio definitivo di Hong Kong alla Cina e tanto altro ancora) serve anch'esso a costruire una piccola mitologia del Don Giovanni poco mozartiano che Wong cerca di cantare. D'altra parte, le sequenze del futuro (con la straordinaria idea delle emozioni rallentate che impediscono all'uomo e alla cyborg di comprendersi) evitano l'effetto-Wenders che avrebbe potuto annientare la serietà e la sincerità della riflessione.
In questo senso, *2046* è il film disarmonico che Wong ha girato per tre anni e *La mano*, episodio dello sfortunato e dimenticabile trittico *Eros*, è invece la nota a margine che reca con sé il segno della sezione aurea. Qui la storia è semplicissima: un giovane sarto si innamora della donna infida e traditrice per cui cuce i vestiti; dopo un intenso scambio d'amore, egli la ama da lontano senza più permettersi di avvicinarla fino a che, lasciata dal marito per adulterio, finisce in una bettola a fare la puttana, ammalandosi di tisi. L'uomo, pur di averla un'ultima volta, decide di sfidare la sorte e fa l'amore con la donna disperata, contagiosa e morente.
Già dal racconto della trama, ci si rende conto che il confine con il grottesco e il ridicolo è pericolosamente vicino. Eppure, Wong – grazie alla capacità unica di astrarre narrativamente il melodramma attraverso scelte diegetiche stranianti – ripercorre il segreto del suo cinema anche in questi quaranta minuti: la strategia – ben più facile a enunciarsi che a mettersi in pratica – è quella di privilegiare all'interno del racconto una sorta di microscopia dei gesti e degli eventi, e lasciare allo spettatore il compito di rimettere insieme i pezzi e costruire il melodramma altrimenti atomizzato. Il disorientamento che lo spettatore prova di fronte ai comportamenti ripetitivi dei personaggi e al modo disarmonico che Wong ha di raccontarli viene risarcito dalle improvvise dilatazioni musicali e operistiche, mettendo in moto reazioni emotive e cognitive orientate o al rifiuto ("chi se ne infischia di questo armamentario irritante e compiaciuto") o al coinvolgimento più totale ("ho pianto per tutto il tempo"). L'accumulo delle diverse formalizzazioni accresce infine il senso di autenticità del testo e mette al riparo Wong dal rischio del sentimentalismo. Il che, a ben pensarci, è davvero un'impresa se si pensa fino a che punto oggi il melodramma viene evocato e innescato da cineasti così diversi tra di loro. E in un momento nel quale Almodóvar smarrisce senso, le serigrafie mélo-gay di Van Sant e Haynes vengono archiviate e non c'è più all'orizzonte un *I ponti di Madison County* (*The Bridges of Madison County*, Clint Eastwood, 1995), il melodramma cinematografico di Wong diventa necessario, oltre che unico e trionfante nel panorama internazionale.

Roy Menarini

2046

2046

Gli abissi sfuggenti della vertigine hitchcockiana

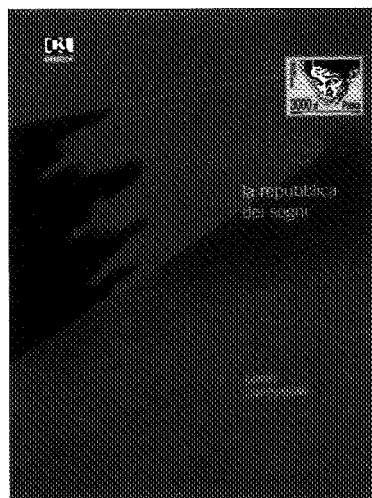
Paolo Marocco, *Vertigo – La donna che visse due volte*, Recco-Genova, Le Mani, 2003
Maurizio Del Ministro, *Alfred Hitchcock – La donna che visse due volte*, Torino, Lindau, 2004

Negli ultimi anni abbiamo assistito ad una proliferazione di monografie, di varia natura, su *La donna che visse due volte* (*Vertigo*, 1958)[1], uno dei film più celebrati e, al tempo stesso, enigmatici di Hitchcock. Anche la critica italiana ha fatto la sua parte, con i volumi, editi a breve distanza uno dall'altro, di Paolo Marocco e Maurizio Del Ministro, i quali adottano un'impostazione assai diversa nell'analisi del film.
Il libro di Marocco ha un sottotitolo che ne sintetizza la chiave interpretativa: *Lo sguardo dell'ozio nell'America del lavoro*. Il film, infatti, viene scandagliato soprattutto in relazione al contesto storico/sociale: in un epoca – l'America degli anni Cinquanta – contraddistinta da un generale benessere, da un maggiore tempo libero e dal conseguente consumismo di massa, il rapporto tra lavoro ed ozio si configurava in modo nuovo, trovando registi capaci di cogliere il mutamento in atto, tra cui, secondo Marocco, Hitchcock. *Vertigo*, in particolare, sfoggia un protagonista, John "Scottie" Ferguson, ex-poliziotto sofferente di vertigini, che viene definito il "re degli scioperati": incaricato da un amico (Gavin Elster) di pedinare la moglie (Madeleine) in preda alla follia, si abbandona ben presto all'ozio amoroso, e del resto le residue pretese di professionalità vengono umiliate dall'inganno ordito nei suoi confronti (com'è noto, Elster, facendo recitare all'amante la parte della moglie, vuole sbarazzarsi di quest'ultima); traumatizzato dalla presunta morte della donna amata, Scottie vagabonda per la città, finché non trova Judy, il doppio di Madeleine, attirandola nella sua perenne vacanza, il cui esito sarà tragico. Il tema, approfondito nel capitolo intitolato "Lavoro", viene sviluppato da vari punti di vista (Elster, che vuole il capitale della moglie per garantirsi l'ozio, è il pericoloso esponente di uno spirito protestante che mira all'utile; Hollywood stessa, fabbrica di miti illusori fondata su ingenti capitali, è oggetto di riflessione), ed affiora spesso negli altri capitoli, in cui, senza dedicarsi ad analisi minuziose delle varie scene, l'autore esplora molteplici motivi: l'origine letteraria, i temi del tempo, del doppio, della vertigine, e, naturalmente, la figura della spirale, che permea il film sin dai celebri titoli di testa di Saul Bass. Da un lato, si cerca di cogliere quei caratteri figurativi e/o narrativi di *Vertigo* che avrebbero influenzato il cinema successivo (nel capitolo sul tempo, ad esempio, si parla di viaggi temporali e di mondi paralleli, citando eredi dichiarati come *L'esercito delle dodici scimmie* di Terry Gilliam); dall'altro, si ricollega il film alle più eterogenee suggestioni culturali (interessante, ad esempio, è la catena di riferimenti letterari sul tema del doppio femminile). Il libro, corredato da un'antologia di fotogrammi a colori, si chiude con un breve *excursus* sulla ricezione critica del film (e di Hitchcock in generale), seguito da una bibliografia ragionata.
Il testo della Lindau di Maurizio Del Ministro, docente di cinema all'università di Genova, è strutturato, diversamente dal precedente, su un'analisi di tutte le sequenze che compongono il film; ma non si pensi a rigide classificazioni semiotiche o ad aridi tecnicismi, perché l'autore si immerge nel film con un approccio che potremmo definire sentimentale, volto soprattutto a tracciare una complessa rete intertestuale, in cui ritroviamo altri film di Hitchcock, ma anche Proust, Joyce, Pirandello, Thornton Wilder, Shakespeare, nonché Freud e Jung. Nell'introduzione si legge: "La vertigine è la più grande epifania del film, uno squilibrio dello spazio e del tempo, in cui l'uomo e la donna, immersi nella spirale di una città, San Francisco, dedalo-mondo, vivono nel desiderio, sempre umiliato, di un paradiso terrestre impossibile"[2]. Il viaggio all'interno del "dedalomondo" di *Vertigo* ci deve far riflettere su tematiche di vasta portata, e cioè "sui legami precari della coppia e sulla falsa rispettabilità della famiglia, sul pregiudizio razziale e sull'ambiguità delle leggi, sull'enigma dell'esistenza e della nostra identità, sull'origine del mondo e sul silenzio di Dio"[3]. L'interpretazione di Del Ministro predilige l'ottica psicanalitica, in base alla quale il film è principalmente il monologo interiore del folle Scottie, un personaggio infantile – e dunque un narcisista megalomane – che vive tra realtà e immaginazione, palesando contemporaneamente sentimenti di innocenza e colpevolezza, di amore e distruzione, di attrazione e repulsione verso la donna. Le scene principali del film svela-

no, con tale impostazione, accenti inediti: per fare un esempio, nella prima scena alla torre di Juan Batista Elster, pronto a gettare la moglie nel vuoto, e Judy, la sosia pentita che lancia un grido per salvarla, non sono altro che proiezioni dei contrastanti sentimenti di Scottie verso la figura muliebre, conseguenza del suo irrisolto rapporto con la madre. In un simile contesto, i personaggi che animano la storia appaiono "maschere", nell'accezione junghiana del termine, immerse in un labirinto, e gli stessi simboli del progresso civile e della fede religiosa, che ritroviamo lungo tutto il film, sono illusori. Tra i molteplici riferimenti culturali, ve ne sono alcuni particolarmente suggestivi: Pirandello avrebbe influenzato Hitchcock su temi quali la relatività della realtà e l'inconoscibilità dell'individuo; il drammaturgo Wilder, nell'orbita di Joyce, sarebbe invece alla base della rielaborazione delle categorie spazio-temporali. Alla fine del libro troviamo la riproduzione, in bianco e nero, di alcuni fotogrammi significativi, e un'ampia antologia critica. Manca una bibliografia generale, ma numerosi e puntuali sono nelle note dei capitoli i riferimenti bibliografici.

Roberto Vezzani

Note

1. In ambito statunitense si segnalano: Dan Auiler, *Vertigo – The Making of a Hitchcock Classic*, New York, St. Martin's Press, 1998; David Cooper, *Bernard Herrmann's Vertigo: a Film Score Handbook*, Westport, Greenwood Press, 2001; Jeff Kraft, Aaron Leventhal, *Footsteps in the Fog. Alfred Hitchcock's San Francisco*, Santa Monica, Santa Monica Press, 2002. In ambito europeo: Eugenio Trìas, *Vértigo y pasiòn: un ensayo sobre la pelicula "Vértigo" de Alfred Hitchcock*, Madrid, Taurus Ediciones, 1998; Jean-Pierre Esquenazi, *Hitchcock et l'aventure de Vertigo – L'invention à Hollywood*, Paris, CNRS Edictions, 2001; Charles Barr, *Vertigo*, London, British Film Institute, 2002.
2. Maurizio Del Ministro, *Alfred Hitchcock – La donna che visse due volte*, Torino, Lindau, 2004, p. 24.
3. *Ibidem*, pp. 135-136.

Bruno Schulz

Bruno Schulz e "le buone cose di pessimo gusto"

Paolo Caneppele, *La Repubblica dei sogni: Bruno Schulz, cinema e arti figurative*, Gorizia, Kinoatelje, 2004

La Repubblica dei sogni di Paolo Caneppele racconta la vita di Bruno Schulz, artista e scrittore ebreo galiziano che opera nella prima metà del Novecento, e mette in luce i punti di contatto, le reciproche influenze fra prosa schulziana e mondo del cinema e del pre-cinema. Il libro di Caneppele, risultato di un rigoroso studio condotto per il Convegno Internazionale di Studi su Bruno Schulz tenuto a Trieste nel 2000, è pieno di notizie e di documenti, ricco di immagini, di illustrazioni e di riferimenti precisi, che ci immergono nel mondo immaginifico di Schulz e contemporaneamente nella storia quotidiana della periferia dell'Impero Austroungarico.
Caneppele presenta una sorta di catalogo di "buone cose di pessimo gusto" di gozzaniana memoria[1], che però – al contrario di quelle – non rimangono statiche ed imbalsamate, ma sono vitali e in movimento come le immagini degli spettacoli del pre-cinema e del cinema, di cui Bruno Schulz era frequentatore abituale. La luce sulla carta da parati che penetra da una finestra, i riflessi di un lampadario di cristallo, le immagini dei francobolli, le inserzioni pubblicitarie delle riviste illustrate ispirano i racconti di Schulz, ove "fatti straordinari si mescolano al monotono fluire della vita quotidiana"[2]. Lo scrittore galiziano è paragonato da Caneppele al recitatore, presente nelle sale cinematografiche fino al 1910 con il compito di leggere le didascalie e di commentare ciò che accadeva sullo schermo: come il recitatore del film muto, Schulz "decifra i paesaggi, le immagini, i segni, le illustrazioni dei giornali, traducendole in frasi ordinate da regole grammaticali, sintattiche, ortografiche [...] e a tali silenziose didascalie [...] dona la voce"[3].
Incontriamo quindi nei suoi racconti strani personaggi come Anna Csillag, bellezza dai capelli lunghissimi che sul finire del XIX secolo reclamizzava miracolosi unguenti contro la calvizie; o Magda Wang, che prometteva di rivelare i propri segreti "nel campo dell'ammaestramento degli uomini"[4] a chi avesse comprato il suo diario di viaggio. O – ancora – come il mago Bosco: illusionista tori-

nese divenuto talmente famoso che, dopo la morte avvenuta nel 1863, altri ne adoperarono il nome per presentare numeri di magia al pubblico di tutta Europa; questo personaggio fu utilizzato anche da Charlie Chaplin nel film *The Circus* (1928). Ci imbattiamo in macchine fantastiche che da cannocchiali si trasformano in automobili e che dimostrano la passione di Schulz per l'ottica e il movimento. Veniamo a sapere che nel corso del XIX secolo e fino all'inizio del XX, era diffusa in Europa la leggenda che la Terra sarebbe stata distrutta e che decine di previsioni catastrofiche, puntualmente smentite, non impedirono a centinaia di persone di suicidarsi in occasione del passaggio – nefasto – della cometa di Halley vicino all'orbita terrestre nel 1910[5].
Ma i racconti di Schulz si nutrono anche della pittura di Rembrandt, di Dürer e di Brügel; delle atmosfere dei dipinti di Van Gogh, Kubin e Magritte[6]; e delle apparizioni uscite da spettacoli pre-cinematografici, come il panottico. Qui gli ambulanti mostravano statue di cera – talvolta meccaniche – con sembianze di personaggi celebri, esotici, bizzarri, o scene storiche e della vita di re e regine; e proiezioni, assimilabili al panorama, di immagini di paesi lontani o di fatti di cronaca. Le effigi di figure ufficiali come Francesco Giuseppe, imperatore d'Austria, e il fratello Massimiliano, cui Schulz dedica una parte del suo racconto "Primavera"[7], circolavano in Europa fino agli anni Dieci del XX secolo grazie a spettacoli come il panottico; e, successivamente insieme alle altre, divennero sostanza vitale per il cinema[8].
Il mondo dei film entra nella scrittura del prosatore-sognatore Schulz sia come esperienza di visione che come potenziale infinito bacino di personaggi e situazioni cui attingere per i suoi racconti. In più Caneppele dimostra come molte delle idee schulziane possano essere considerate anticipatrici di temi presenti in opere cinematografiche successive: il bambino-embrione di *2001: Odissea nello spazio* (*2001: A Space Odissey*, Stanley Kubrick, 1968), i replicanti di *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), i contenitori dei cloni di *Alien - La clonazione* (*Alien: Resurrecion*, Jean-Pierre Jeunet, 1997)[9].
Gli spunti trovati nella prosa di Schulz, permettono a Caneppele di fornire informazioni ampiamente documentate sulla storia e sulla storia dello spettacolo, e riscontri anche inediti[10] sulla vita di Bruno Schulz. La felicità di scrittura e la passione per l'incanto della visione, rendono lieve ed intrigante la lettura di questo piccolo fecondo libro. *La Repubblica dei Sogni* (corredato anche da un saggio sul tema del labirinto di Sandro Scandolara) stimola la curiosità per l'opera narrativa e pittorica di Schulz e – cosa estremamente importante – apre vie di ricerca ulteriore.

Serena Aldi

Autoritratto (incisione)

Note

1. Si veda la poesia "L'amica di nonna Speranza" di Guido Gozzano del 1907, che si può trovare, tra gli altri, all'interno del libro: Elio Gioanola (a cura di), *Poesia italiana del Novecento: testi e commenti*, Milano, Librex, 1989, pp. 96-103.
2. Paolo Caneppele, *La Repubblica dei sogni: Bruno Schulz, cinema e arti figurative*, Gorizia, Kinoatelje, 2004, p. 40.
3. *Ibidem*, p. 75.
4. *Ibidem*, p. 47.
5. Caneppele rende noto che nel 1910 uscirono almeno due film sull'argomento, forse visti da Bruno Schulz: *Der Komet kommt* e *La paura della cometa* della Cines di Roma. *Ibidem*, p. 40.
6. *Ibidem*, pp. 12-13, 83.
7. Si veda il racconto omonimo pubblicato in Bruno Schulz, *Le botteghe color cannella*, Torino, Einaudi, 2001.
8. P. Caneppele, *op. cit.*, pp. 60-62.
9. *Ibidem*, pp. 82-83.
10. Caneppele produce documenti che testimoniano la residenza pressoché continua a Vienna di Bruno Schulz durante la Prima Guerra Mondiale, ribaltando l'ipotesi storica fin qui attestata, che considerava quasi inesistenti i soggiorni viennesi dello scrittore galiziano.

Libri ricevuti

Franco Angeli

Paolo Cattorini, *Bioetica e cinema. Racconti di malattia e dilemmi morali*, FrancoAngeli, Milano 2003.

C'è una scena assai intensa nel film di Ken Loach *Piovono pietre* (*Raining Stones*, 1993): Bob, operaio disoccupato di Manchester, dopo essersi macchiato di un omicidio compiuto involontariamente ai danni di uno strozzino, chiede aiuto ad un prete, e questi, senza battere ciglio, lo perdona invocando a sua discolpa l'imperscrutabilità del firmamento divino. Come a dire che la legge dell'uomo, l'etica umana, nulla può e nulla deve verso un'altra legge, quella di Dio. Tutto ciò potrebbe risultare alquanto strano all'interno di una pellicola di un autore marxista come Loach. Eppure, di momenti come quelli appena descritti – che affrontano di petto i dilemmi che ripetutamente attraversano la nostra esistenza – il cinema è pieno.
Paolo Cattorini, professore di Bioetica presso la Facoltà di Medicina e Chirurgia di Varese (Università degli Studi dell'Insubria), ha inteso partire da questa verità essenziale, presentando in questo *Bioetica e cinema. Racconti di malattia e dilemmi morali* una disamina assai esaustiva di temi che più impegnano il pensiero bioetico contemporaneo leggendoli attraverso la lente d'ingrandimento del cinema. Consapevole del fatto che le narrazioni e le rappresentazioni del grande schermo si occupano "della verità della visione e non della cura della mente, aprendo prospettive inedite sulla realtà e radicalizzando le contraddizioni morali" (p. 19, nota 20), Cattini pensa al cinema come a un dispositivo tramite il quale indagare i discorsi sociali, medici e morali che più riguardano la nostra coscienza di individui inseriti all'interno di una comunità. Dalla clonazione ai trapianti, dalla procreazione assistita all'eutanasia, fino allo stesso omicidio, il flusso costante e dolorosamente destabilizzante che permea le nostre vite ponendoci interrogativi non da poco è fatto confluire all'interno di una settantina di titoli cinematografici. Per ogni pellicola presentata e discussa sotto forma di scheda ci vengono fornite le necessarie chiavi di lettura – in questo caso, è proprio il caso di dirlo, ermeneutiche –, auspicandone un'interpretazione

non solo e non più esclusivamente estetica, ma finalmente culturale e sociale.

Enrico Biasin

Alberto Agosti (a cura di), *Il cinema per la formazione. Argomentazioni pedagogiche e indicazioni didattiche*, Milano, FrancoAngeli, 2003.
Cristina Cano, Paolo Potì, *Michael Nyman. Ascoltare il cinema*, Milano, FrancoAngeli, 2004.
Carmelo Rocca, *Le leggi del cinema. Il contesto italiano nelle politiche comunitarie*, Milano, FrancoAngeli, 2003.

Holden Maps/Scuola Holden - BUR

Laurent Tirard, *L'occhio del regista. Visioni di cinema di venti registi contemporanei*, Milano, Scuola Holden-BUR, 2004.

L'occhio del regista di Laurent Tirard raccoglie venti interviste ad altrettanti registi cinematografici contemporanei. Interviste che possono rappresentare una lettura utile e piacevole sia per chi si interessa di cinema o per chi lo studia, sia per chi il cinema vorrebbe praticarlo come mestiere. L'autore del libro, laureato in regia cinematografica presso la New York University, sognava di diventare regista. Il lavoro come critico cinematografico per la rivista *Studio*, all'inizio considerato una deviazione dalla carriera di regista, lo ha portato a realizzare le interviste che compongono il volume, che si sono rivelate non solo un modo per conoscere meglio l'opera di alcuni "maestri" contemporanei, ma anche per comprendere l'arte del fare cinema, per capire come costruirsi un proprio personale stile di regia, tra l'infinità di modi possibili di fare cinema. Tirard, con la sua lista fissa di domande, ha cercato di far raccontare ai registi incontrati i segreti del loro mestiere, interrogandoli su tutti i diversi aspetti della loro arte cinematografica, dalla sceneggiatura alla regia fino al montaggio, dal lavoro con gli attori alla scelta di determinati movimenti di macchina o espedienti tecnici, dalla loro idea di cinema al riscontro con il pubblico. Tirard lascia fluire sulla pagina le voci degli intervistati e ogni capitolo permette al lettore di penetrare un universo poetico, un mondo di esperienze tra loro estremamente diverse ma tutte ugualmente stimolanti. Ogni capitolo, inoltre, si apre con una nota dell'autore sul regista intervistato e si conclude con una filmografia completa. Nel suo complesso l'opera è divisa in sei parti nelle quali Tirard ha scelto di raggruppare registi vicini per cronologia o per affinità: dai "Pionieri" (Boorman, Pollack, Sautet), accomunati dal loro aver intrapreso la propria carriera prima della fine degli anni Settanta, al "Sangue fresco" dei fratelli Coen, di Kitano, Kusturica, Lars Von Trier, Wong Kar-wai, l'"avanguardia degli ultimi dieci anni" (p. 203); dai "Tessitori di sogni" (Almodóvar, Tim Burton, Cronenberg, Jean-Pierre Jeunet, Lynch), accostati per "le loro invincibili ossessioni e lo stile incisivo delle immagini" (p. 113), fino ad arrivare a Jean-Luc Godard, "In una categoria a sé", proprio per la sua posizione unica all'interno della storia del cinema. Un percorso, quello tracciato da Tirard, nel quale conoscere dettagli e curiosità sui registi amati o col quale scoprire, finalmente, registi poco noti.

Alice Autelitano

Le Mani

Alessandro Canadé, *Paul Schrader, tecniche di sceneggiatura e pratiche di regia nella New Hollywood,* Le Mani, Recco, 2004.
Pierre Jouvanceau, *Il cinema di Silhouette*, Le Mani, Recco, 2004.
Progetto Chaplin n. 2 - *Modern Times/ Tempi Moderni*, a cura di Christian Delage, Le Mani-Cineteca di Bologna, Recco, 2004.
Francis Lacassin, *Alla ricerca di Jean Durand*, a cura di Sandro Toni, Le Mani-Cineteca di Bologna, Recco, 2004.

Marsilio

Michelangelo Antonioni, *Sul cinema*, a cura di Carlo di Carlo e Giorgio Tinazzi, Venezia, Marsilio, 2004.

Sul cinema di Michelangelo Antonioni è una ricca raccolta di articoli e saggi che il cineasta italiano ha scritto nel corso degli anni, specialmente durante il decennio dei Quaranta. E' un Antonioni abbastanza inedito, quello che emerge dalle pagine del libro edito da Marsilio, poiché discute e analizza i film degli altri. Abituati come siamo a lavorare sul cinema del "maestro", considerandolo un po' eremita e un po' *eidolon* dell'altrui interpretazione, sorprende trovarlo alle prese con la critica e la saggistica cinematografica. Le occasioni di scrittura di Antonioni sono diverse: alcuni brani provengono dal *Corriere Padano*, per cui il regista emiliano scrive numerose recensioni. In altri casi, la testata è quella, nota, di *Cinema*, che – come ben si sa – ha ospitato più di un autore destinato a comparire dietro la machina da presa. L'introduzione di Giorgio Tinazzi, che ha curato il volume in compagnia del fedele Carlo di Carlo, spiega molto bene le affinità elettive di Antonioni e di alcuni maestri "d'antan" come Marcel Carné. Quel che più affascina, però, è la dote naturale di scrittura che queste pagine rivelano con compiutezza. Antonioni possiede uno stile asciutto, serio, privo di qualsiasi rovello fine a e stesso. Mette in discussione giudizi condivisi, conferma impressioni della prima ora, riflette sul concreto delle opere senza perdere tempo: non esiste polemica rabbiosa, ma neppure si fa strada alcuna cedevolezza dettata dall'occasione. Leggiamo che cosa scrive del film *Yoshiwara, il quartiere delle geishe* di Max Ophuls: "Max Ophuls è fatto così. Ama il teatro, e lo sfrutta con abilità; non sa ideare inquadrature di veliero che con la stessa linea di quelle d'una casa da tè, ma non s'allarma per questo e non indietreggia, anzi ne approfitta, senza parsimonia, esagerando" (p. 18).
Oppure, su Chaplin (il saggio si intitola *Charlot: gli scemi e l'angelo*, pubblicato nel 1947 su *Film rivista*): "Disse una volta Pope: 'Gli scemi irrompono dove gli angeli non oserebbero camminare'. Ci sembra che Charlot sia proprio l'angelo alle prese con questi scemi" (p. 111).
Non si tratta di aforismi, di sentenze magniloquenti. Piuttosto di intuizioni meditate, di quelle che solo la critica migliore, aborrendo i paludamenti, sa reperire. Ogni tanto, nella sua scrittura, c'è aria di nouvelle vague, di modernità E allora nuove relazioni, nuovi intrecci mai studiati fino in fondo, reclamano attenzione. Motivo di interesse in più nel leggere *Sul cinema.*

Roy Menarini

Ubulibri

Roberto Andò, Salvatore Marcarelli, *Sotto falso nome. La sceneggiatura*, Milano, Ubulibri, 2004.
Louise Brooks, *Lulu a Hollywood*, Milano, Ubulibri, 2003.
Ian Christie, David Thompson, *Scorsese secondo Scorsese*, Milano, Ubulibri, 2003, seconda edizione aggiornata.
Graham Fuller (a cura di), *Loach secondo Loach*, Milano, Ubulibri, 2000.
Fabien S. Gerard (a cura di), *Sognando The Dreamers*, Milano, Ubulibri, 2003.
Mary Sweeney, John Roach, *The Straight Story, Una storia vera un film di David Lynch. Sceneggiatura originale*, a cura di Luciano Barcaroli, Carlo Hintermann, Daniele Villa, Milano, Ubulibri, 2000.

Bret Easton Ellis e il cinema hollywoodiano

Le regole mancate dell'attrazione

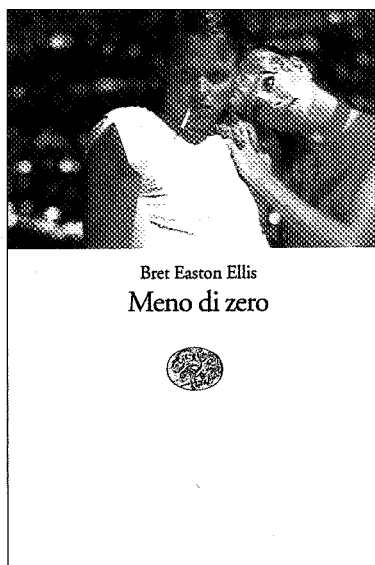
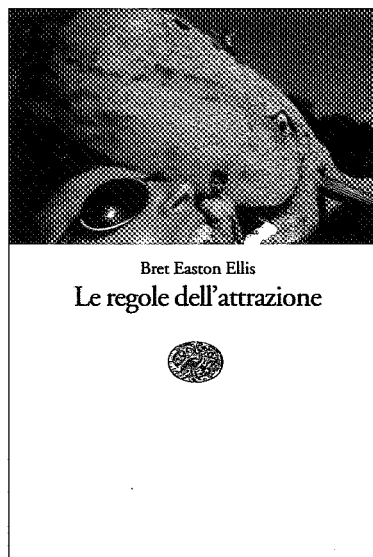
Del nuovo romanzo di Bret Easton Ellis, che s'intitola *Lunar Park*, uscita prevista per ottobre del 2005, poco si sa oltre il titolo. Un *fanblog* sostiene che in *Lunar Park*, dopo l'incipit autobiografico, si narra la storia di una casa stregata abitata da una famiglia *upper-class*[1]. Forse anche questo romanzo ispirerà un film, comunque sia i rapporti tra Ellis ed industria cinematografica sono assai stretti visto che da tutti i suoi romanzi sono stati tratti dei lungometraggi: il pessimo *Al di là di tutti i limiti* (*Less Than Zero*, Marek Kanievska, 1987), l'interessante *American Psycho* (Mary Harron, 2000) ed il deludente *Le regole dell'attrazione* (*The Rules of Attraction*, Roger Avary, 2002), mentre è atteso anche *Glamorama* per la regia di Roger Avary. Ellis è accreditato anche come sceneggiatore e pare stia lavorando all'adattamento di *Normal Girl* di Molly Jong-Fast e *The Frog King* di Adam Davies.

Bret Easton Ellis è nato a Los Angeles. L'adolescenza privilegiata, durante la quale ha frequentato un milieu d'artisti, sceneggiatori, attori, produttori, gli ha fornito la ricca materia per suoi romanzi. La sua fortuna editoriale è dovuta al paragrafo asciutto, forgiato sulla tecnica della ripetizione descrittiva che simula l'ossessività della reclame e la velocità nervosa del videoclip, alla scabrosità delle situazioni abbinata alla spietata veridicità dei dialoghi. La paziente molatura della pagina e gli squarci di poesia allucinata contribuiscono a caratterizzarne lo stile, spesso accomunato al "minimalismo".

Innumerevoli i luoghi e riferimenti al mondo dell'industria cinematografica nei suoi romanzi. Gli adolescenti dorati e autodistruttivi di *Less Than Zero* sono i rampolli dei produttori cinematografici di Hollywood che vivono nelle ville di Mulholland Drive. Gli studenti del college in *The Rules of Attraction* discutono di Fassbinder e scrivono sceneggiature, nella vuota esibizione di un'intellettualità senza impegno. Un'orgia di flash, locali esclusivi, celebrità accompagna la troupe che riprende tutto e mostra il disastro come set ininterrotto di *Glamorama*.

Queste intrusioni, assonanze, interferenze varie tra cinema e vita, televisione e realtà, consegnano al lettore la visione parafrenica di un mondo distorto dalla totale interscambiabilità tra apparenza e divenire, filtrato da percezioni sgranate come in un video a bassa frequenza. I personaggi sono sopraffatti dalla vertigine, persi in un inferno amorale privo di punti di riferimento intellettuale ed affettivo (privi finanche del castigo catartico), che li inghiotte, pur senza avvertirne la presenza. La scrittura di Ellis registra il loro stordimento, tra picchi di violenza più "vistosa" che "dolorosa", nella sporadica captazione delle modificazioni massive del corpo e della coscienza, apportate dall'accumulazione reiterata di tale autoestraniazione. Se le immagini di Ellis sono ripide e manierate, la sua linea filosofica è tipicamente moralistica, puritana alla maniera di Roger Williams, nella riproposizione dell'interrogativo: l'eccesso di libertà che cosa comporta se non distruttività e nichilismo? e... qual è il valore della libertà in una società senza valori?
La *quest* disegna gli effetti di una svalutazione del reale a favore di una concezione manichea e patinata della vita, messa in atto sia dai mercanti di pellicola di Hollywood che dai consanguinei venditori di *lifestyle* su Mtv. Ellis è particolarmente abile nel rivelare la natura patologica dei suoi personaggi fornendo dettagli rivelatori da cui emerge la gravità del quadro: insonnia, turbe, allucinazioni, fotofobia, cromofobia, mania di persecuzione, tendenza all'aggressività... Possiamo cogliere diverse analogie con la descrizione in prima persona di veri malati gravi: "La malata paragona i malinconici, defraudati dalla capacità di comunicare, intuire, amare, al 'letto di un torrente in secca', ad un 'binario su cui non passa nulla"[2].
Maniaci depressivi, come il Clay di *Less Than Zero*, e vampireschi e distruttivi come lo Sean Bateman di *American Psycho*. Di giorno yuppie di Wall Street, caricatura del dandy baudleariano che secondo l'analisi di Giorgio Agamben insegue la perfezione assoluta del decoro per esorcizzare l'invadenza della società industriale, Patrick Bateman è di notte un libertino la cui psicosi richiama l'astenia, l'angoscia depressiva, la spinta al suicidio e la mania di persecuzione che contraddistingue i casi di melanconia patologica. La malinconia alimenta lo straniamento e porta all'identificazione mimetica con oggetti di ogni genere, così come lo yuppie serial-killer s'identifica con gli accessori esclusivi o trova sottotesti o divinazioni nelle canzoni pop... egli fa esattamente quanto il suo ambiente gli dice di fare: è il prodotto dell'ambiente in cui è calato, esattamente come tutti i personaggi ellissiani. L'effetto shockato e shockante delle loro azioni è incarnato dall'aspetto fondamentalmente fenomenico della scrittura, ed acquista ulteriore senso alla luce di una visione pessimistica del mondo come perdita irreversibile della capacità di godere. Scrisse Rousseau: "Ho visto il futuro solo perdendoci". Al cinema spettava l'arduo compito di tradurre tutto questo...

Ma ben poco di questi personaggi chiave, formidabili allegorie dello *Zeitgeist* degli anni Ottanta e Novanta, e ancor meno della fenomenicità esasperata, è sopravvissuto alla trasposizione su celluloide. *Less Than zero* è un film fiacco e scontato che si perde nei dettagli più superficiali, finendo per accentuare ciò che la scrittura intendeva svilire. Più interessante *American Psycho* che mantiene alcune promesse grazie ad un cast azzeccato, al buon lavoro di condensazione in sede di sceneggiatura, con lo stratagemma del controcampo a celare le efferatezze *à la* Saint-Fond di Bateman, e all'estrema ricercatezza nel ricostruire l'habitat degli yuppie; ciò non di meno anche il film di Mary Harron non riesce ad elevarsi oltre la confezione aurea e media e a tradurre in potenza d'immagini lo spirito sovversivo del romanzo. La verità è che Ellis ha composto un poderoso affresco di denuncia della panclastia generazionale americana, e il cinema gli arranca dietro dimostrando per contrasto la scadente omertà di macchina lucrosa, dedita ai compromessi.
Il film di Roger Avary, *Le regole dell'attrazione*, partiva da buone premesse, essendo Avary stesso un soggettista ingegnoso. Avary ha operato nell'inevitabile semplificazione della trama, cercando di attribuire indipendenza al suo lavoro con alcune invenzioni visive originali (la corsa in moto, il rewind sul viaggio in Europa di Viktor...). Il risultato è l'emulsione edulcorata dell'algida ritrattistica ellisiana, ottenuta smussando, e non poco, l'ipocrisia morale dei personaggi. Se la scelta del cast è azzeccata, in particolare l'ex *teen-idol* James van Der Beek, in ultima analisi il film fa rimpiangere il romanzo, e nei momenti peggiori sembra l'ennesimo college-film, solo più pretenzioso del solito.

Bret Easton Ellis
Meno di zero

Due i modi elettivi con cui il cinema attinge alla letteratura. Nel primo, dalla primitiva enucleazione di un soggetto segue l'estrazione dei personaggi, del *modus operandi* e dell'ambientazione. In tal caso il romanzo rimane un'impalcatura, disallestita nel momento in cui si rifinisce l'edificio. Mentre nel secondo caso al "talento creatore" spetta l'ambizioso tentativo di trasfondere una ricerca letteraria direttamente nell'ordine espressivo del film, impresa con il possibile felice esito della trasposizione della peculiare tecnica nel complesso cinematografico. Rileggendo Bazin: "Più le qualità letterarie dell'opera sono importanti e decisive, più l'adattamento ne sconvolge l'equilibrio, più talento creatore esso esige per ricostruire secondo un equilibrio nuovo, non identico, ma equivalente al vecchio. Considerare l'adattamento di romanzi come un esercizio pigro dal quale il vero cinema, il 'cinema puro' non avrebbe niente da guadagnare, è dunque un controsenso critico smentito da tutti gli adattamenti validi. Sono quelli che meno si curano di fedeltà in nome di pretese esigenze dello schermo a tradire la letteratura ed il cinema"[3]. Come dimostra la storia del cinema, il miglior modo di affrontare l'adattamento è: adottare una strategia di collaborazione cooperativa tra scrittore e regista, mirata alla creazione di una *terza* parte (altrimenti un film come *Il pasto nudo, Naked Lunch*, David Cronenberg, 1991, non sarebbe stato possibile[4]), o fare sì che regista e sceneggiatore adottino la propria licenza cinematica, puntando alla propria *visione*... con Ellis appuntamento mancato in entrambi i casi; il fatto che da ogni suo romanzo sia stato tratto un film indica come l'apparente accessibilità della sua scrittura attiri cineasti che rimangono puntualmente intrappolati in un qualcosa più grande di loro.

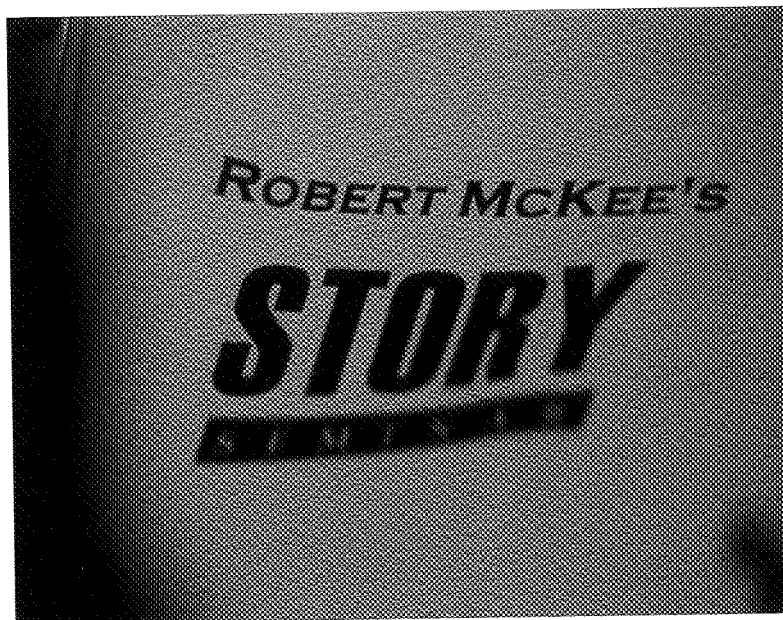
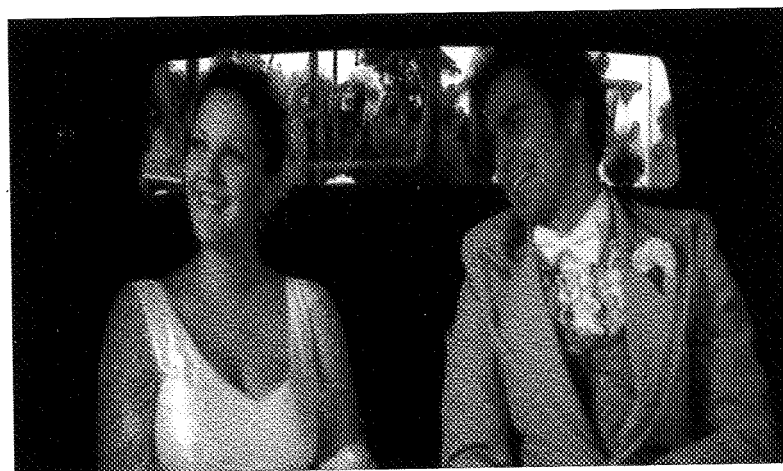
Davide Gherardi

Note

1. www.notanexit.net/past/2004/10/20 review of lunar park.shtml.
2. Ludwig Binswanger, *Melanconia e mania*, Torino, Bollati e Boringhieri, 1971, p. 54.
3. André Bazin, "Per un cinema impuro", *Che cos'è il cinema*, Milano, Garzanti, 1986, p. 135.
4. Nicholas Zurbrugg, "Will Hollywood Never Learn? David Cronenberg's *Naked Lunch*", in *Adaptations. From Text to Screen, Screen to Text*, London, Routledge, 1999, p. 113.

Charlie Kaufman: professione sceneggiatore

Charlie Kaufman è uno tra i più geniali e visionari sceneggiatori statunitensi attualmente in circolazione. Dotato di uno stile del tutto personale e immediatamente riconoscibile, ha surclassato, con la propria marca autoriale, i registi che hanno messo in scena i suoi *script*. Dopo cinque film realizzati (*Essere John Malkovich, Human Nature, Confessioni di una mente pericolosa, Il ladro di orchidee* e *Se mi lasci ti cancello*) pare ormai consuetudine che gli spettatori più smaliziati (e appassionati) attendano con trepidanza, stagione cinematografica dopo l'altra, il nuovo film di Charlie Kaufman. È forse un azzardo, ma si può affermare che la fama raggiunta da questo autore sia quasi un *unicum* all'interno della storia del cinema americano, un vero e proprio fenomeno che ha portato finalmente alla ribalta la figura dello sceneggiatore, restituendogli la visibilità, e riconoscendogli un ruolo di primaria importanza nella paternità dell'opera filmica.
Nato nel 1958 a Long Island (New York), Kaufman si avvicina già durante gli anni del college al mondo del cinema e del teatro, dedicandosi alla regia di cortometraggi e dimostrando ottime doti di attore. Nel 1976, dopo essersi iscritto all'Università di Boston, si trasferisce alla Scuola di Cinema dell'Università di New York. Ma è solo nel 1991 che decide di tentare seriamente la via di Hollywood. Dopo una serie di fallimenti viene ingaggiato dalla Fox per scrivere le sceneggiature di diverse *sitcom*, tra cui due episodi per *Get a Life!*, la celebre serie interpretata da Chris Elliot. Tra il 1992 e il 1997 firma oltre 30 episodi per la televisione e una serie di *script* che non furono mai realizzati. Il suo esordio come sceneggiatore cinematografico risale a questi anni: è in questo periodo che dall'idea assolutamente convenzionale di raccontare la storia di un "uomo che si innamora di qualcuno che non sia la propria moglie" prende vita, con esiti assolutamente inimmaginabili, la sceneggiatura di *Essere John Malkovich* (*Being John Malkovich*, Spike Jonze, 1999). Lo *script*, accolto da un sincero entusiasmo nell'ambiente hollywoodiano, viene però inizialmente accantonato per via della sua difficile realizzazione. È solo grazie all'interesse dimostrato dal cantante dei R.E.M. Michael Stipe, proprietario di una casa di produzione cinematografica, che ne compra i diritti, e dal regista Spike Jonze,

che si incarica della regia, che il film viene realizzato.
Candidato a tre premi Oscar – miglior regia, miglior attrice non protagonista e miglior sceneggiatura –, fin dalle sue prime apparizioni nei vari festival cinematografici *Essere John Malkovich* consacra il suo ideatore come una delle menti più promettenti della nuova cinematografia americana.
A seguito di tale successo viene naturale chiedersi che cosa nel lavoro di Kaufman lo renda uno sceneggiatore tanto acclamato e ricercato. Ciò che colpisce nella scalata al successo di Kaufman-sceneggiatore – al di là del complesso universo narrativo messo in scena –, è il sodalizio con alcuni registi tutti provenienti dal mondo del *videoclip*, avvezzi a cambiare repentinamente registro linguistico e a maneggiare forme narrative brevi, ma soprattutto alla loro prima esperienza come registi di lungometraggi. Da un lato l'unione con Spike Jonze, inaugurata con il film d'esordio *Essere John Malkovich* e consolidata con il film capolavoro *Il ladro di orchidee* (*Adaptation*, Spike Jonze, 2002). E dall'altro Michel Gondry, regista di *Human Nature* (2001) e del recente *Se mi lasci ti cancello* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, 2004). Accanto a questi due sodalizi si inserisce anche la collaborazione con l'attore George Clooney, passato alla macchina da presa con il film *Confessioni di una mente pericolosa* (*Confessions of a Dangerous Mind*, 2002).
Le sceneggiature di Kaufman sono intricate commedie, venate da un sottile umorismo ebraico, caratterizzate da diversi livelli di significazione, e da *plot* ingarbugliati, deliranti e frammentari. Da una prima ricognizione emerge il costante ricorso a strutture narrative non lineari. Le sue sono storie circolari che si richiudono su loro stesse, costruite con il meccanismo delle scatole cinesi, e caratterizzate da un complesso uso del tempo narrativo. Analessi e prolessi, ellissi temporali, contrazioni e dilatazioni degli elementi del *plot* creano una totale dissonanza tra storia e intreccio, rendendo queste vicende di difficile comprensione.
Per spiegare queste macchinose architetture diviene necessario ricorrere ad alcuni esempi. *Human Nature* è costruito, a livello di intreccio, come un lungo *flashback* in cui i tre protagonisti ricompongono, attraverso la narrazione dei propri ricordi, le vicende che costituiscono l'intera storia. Il tempo presente trova spazio solo nel prologo e nella conclusione, mentre gran parte del racconto appartiene a un tempo passato della memoria organizzato in modo assolutamente non lineare. In *Se mi lasci ti cancello* si replica lo schema, la frantumazione temporale diviene l'elemento portante di tutta la narrazione, si salta avanti e indietro senza seguire una logica di causa ed effetto, quasi fossimo all'interno di un *platform game* in cui lo spettatore deve superare, schema dopo schema, i vari livelli per raggiungere la comprensione finale. Ne *Il ladro di orchidee*, la compresenza di diversi *stream* narrativi (quattro per la precisione) fa sí che le vicende che riguardano ogni singolo personaggio si articolino assemblandosi in una caotica alternanza di ricordi che appartengono al passato e azioni che si svolgono al presente.
Le storie di Kaufman, come scatole cinesi, racchiudono al loro interno numerose altre vicende. *Essere John Malkovich* è un film esemplare in tal senso: sul *plot* principale - il racconto di un burattinaio disoccupato che, per accontentare la moglie, accetta un impiego come archivista in un ufficio dove conosce una collega di cui si innamora - si innestano numerosi *subplot*. Un primo, di natura fantastica, che racconta la storia di una porta magica che collega direttamente l'ufficio del protagonista alla testa dell'attore John Malkovich; un secondo, che mette in scena una strampalata vicenda amorosa, un triangolo tra il protagonista, la moglie di quest'ultimo, la sua segretaria e lo stesso Malkovich; e un terzo che narra la delirante storia di un gruppo di anziani che usano il corpo del celebre attore come mezzo per ottenere l'immortalità. Storie apparentemente possibili di personaggi alle prese con crisi affettive e professionali si mescolano ad elementi fantastici, parodistici e dissacranti, creando una ingarbugliata convivenza tra piani della finzione e piani della realtà. Salti temporali, continue digressioni tra presente e passato, tra storie che appartengono al ricordo e storie di pura fantasia, tra mondi onirici e non, si mescolano e invadono programmaticamente un presente narrativo che funge solo da cornice, da pretesto per dare sfogo all'esplosiva creatività dell'autore.
Nelle narrazioni di Kaufman si entra in un mondo per essere immediatamente catapultati in un altro, così come avviene nella mente del protagonista di *Se mi lasci ti cancello*, in cui un giovane desideroso di cancellare dalla propria mente il ricordo di un amore finito si accorge a un certo punto di non voler più perdere le

Il ladro di orchidee

Confessioni di una mente pericolosa

proprie memorie e cerca disperatamente di fuggire al terribile vuoto che progressivamente annulla tutto il suo passato. Questo viaggio tra un ricordo e l'altro diviene una sorta di metafora della tecnica drammaturgica di Kaufman che contrappone, come abbiamo visto, passato e presente, realtà e finzione seguendo un principio assolutamente non lineare analogo a quello con il quale i ricordi si organizzano nella nostra mente.
I *plot* di Kaufman sono ricchi di elementi metalinguistici, di simboli più o meno espliciti, che alludono al processo creativo, che rimandano a una riflessione sul linguaggio cinematografico. Accanto a questo trovano spazio riflessioni sul doppio, sulla psiche umana e sul rapporto conflittuale tra uomo e natura. Caso emblematico è il film *Il ladro di orchidee*, una summa della poetica kaufmaniana. Il tema profondo che soggiace alla narrazione è proprio il processo creativo che qui si manifesta su più livelli di significazione. Un primo livello agisce direttamente sul contenuto della narrazione: il film mette in scena la storia di uno sceneggiatore in profonda crisi creativa davanti all'adattamento di un libro che parla di orchidee. Per raccontare la vicenda, Kaufman sceglie un registro autobiografico che apre un secondo livello di significazione, quello della riflessione personale sulle tecniche drammaturgiche *tout court*, sul modo di sceneggiare e drammatizzare una storia. Kaufman inscena simbolicamente uno scontro ideologico tra un metodo codificato di scrittura fondato su paradigmi prestabiliti e la difficile ricerca di uno stile narrativo autonomo. Inserisce tra i personaggi del film uno dei *guru* indiscussi della sceneggia-

Human Nature

tura di ferro, Robert McKee (interpretato dall'attore Brian Cox), celebre autore del manuale di sceneggiatura *Story*[2], una vera e propria bibbia ad uso degli sceneggiatori di tutto il mondo, e fautore di seminari-lampo ideati per creare perfetti professionisti della scrittura in tempi *record*, e palesa questa "battaglia" attraverso il rapporto conflittuale che intercorre tra i due gemelli Kaufman, Donald e Charlie (entrambi interpretati da Nicolas Cage), il primo fedele sostenitore del metodo McKee e il secondo acerrimo nemico del paradigma osannato dal fratello. La compresenza dei due Kaufman, uno dei quali frutto di pura fantasia, introduce il tema del doppio che simboleggia in questo caso lo scontro ideologico presente nella coscienza del vero Kaufman-sceneggiatore, messo alle strette da un romanzo inadattabile e quasi rassegnato a dover ricorrere a facili soluzioni di scrittura. A questa riflessione si sovrappone un terzo livello di significazione, quello che investe più squisitamente il processo di scrittura. Kaufman struttura il film dividendolo in due parti autonome, una prima caratterizzata da una struttura narrativa assolutamente *dedrammatizzata* nella quale si mescolano tra di loro *stream* diversi incastrati con sottili rimandi interni. E una seconda che ricalca in superficie la struttura di un classico film d'avventura americano, fatto di continui colpi di scena, dove l'azione prende il sopravvento sulle riflessioni del protagonista. Punto di svolta tra i due momenti, all'interno della storia, è il fatidico incontro con McKee, che nel corso di uno dei suoi seminari apre gli occhi a Charlie sull'impossibilità di poter scrivere una storia nella quale non accade nulla. Il finale drammatico, la tragica morte di Donald quasi in conclusione della seconda parte, disattende le aspettative dello spettatore, prendendo le distanze dai precetti mckeeniani e facendo emergere il vero sottotesto della narrazione: il rifiuto del paradigma narrativo proposto dal cinema *mainstream* hollywoodiano.

Il tema metalinguistico del processo creativo come segno di una profonda crisi personale si può rintracciare in tutte le sceneggiature di Kaufman: il burattinaio di *Essere John Malkovich* vive con sofferenza l'impossibilità di esercitare la propria arte, la protagonista femminile di *Human Nature* grazie ai libri che scrive riesce a superare il grave problema di irsutismo che la tiene lontana dalla società civile, il Chuck Barris di *Confessioni di una mente pericolosa* fa della propria vita un'opera d'arte, relegando nell'ambiguità la sua vera identità, e il protagonista di *Se mi lasci ti cancello* affida al disegno il compito di manifestare il proprio dolore.

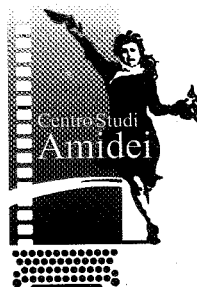
Il tema del conflitto uomo/natura raggiunge invece il suo apice in *Human Nature*. Il film narra la storia di una donna-scimmia costretta a fuggire dalla società civile per nascondersi in una foresta, intrecciata con la vicenda di uno scienziato frustrato che spreca le proprie risorse intellettuali per insegnare a dei topini di laboratorio il *bon ton*, e con quella di un ragazzo selvaggio cresciuto nella foresta e convinto di essere una scimmia. Kaufman mette in scena tutta una serie di ipocrisie e inutili sovrastrutture imposte dalla società borghese, perbenista, ottusa e ridicola, del tutto omologata e incapace di accettare le differenze. In questo universo figurativo spuntano qua e là rare orchidee e primigenie immagini della creazione del mondo, ma anche scimpanzé traumatizzati che vanno in cura dall'analista e topini che mangiano l'insalata con le forchette, quasi a dimostrare come l'incontro della natura incontaminata con la stupidità egocentrica dell'uomo provochi imbarazzanti aberrazioni.

Le sceneggiature di Kaufman, sia che si parli di soggetti originali che di adattamenti, sono caratterizzate, al di là delle differenze di *plot*, da un unico grande tema trasversale: il rapporto tra finzione e realtà. Come si è già visto ne *Il ladro di orchidee* il confine tra realtà e finzione è così sottile da sfociare quasi nell'inganno. Quanti di noi sono rimasti sorpresi e magari anche indotti in errore leggendo le locandine del film in cui veniva indicato, alla voce "sceneggiatore", anche il nome di Donald oltre a quello di Charlie? Il raffinato gioco delle parti tra Kaufman/ Nicholas Cage nel doppio ruolo di Charlie e Donald e del Kaufman-sceneggiatore che entra e esce nella narrazione attraverso i vari livelli di significazione del film, esemplifica il complesso rapporto tra questi mondi. Se ne *Il ladro di orchidee* il rapporto realtà/finzione viene affrontato dal punto di vista dello sceneggiatore, in *Essere John Malkovich* ad essere posto al centro di questa riflessione è l'attore. La scelta di far recitare John Malkovich nella parte di se stesso, nel ruolo di vittima inconsapevole di una macchinazione, esplicita il concetto di attore-marionetta e moltiplica all'interno della narrazione filmica i piani della finzione. Anche *Confessioni di una mente pericolosa*, basato sull'autobiografia non autorizzata di Chuck Barris, autore televisivo dalla doppia vita, creatore di numerosi *format* televisivi di fama internazionale come *Il gioco delle coppie* (*The Dating Game*) o *La corrida* (*The Gong Show*), che dichiara di essere stato anche uno spietato agente segreto della CIA, gioca sulla presunta attendibilità di queste dichiarazioni. Kaufman non indaga la veridicità delle confessioni di Barris, anzi, le asseconda mescolando alla finzione filmica una serie di finte interviste ad amici e collaboratori dello stesso protagonista, creando una sorta di *docufiction* sulle orme dello *Zelig* (1983) di Woody Allen.

Come si è può notare, parlare di Kaufman è un'impresa assai complessa che richiederebbe pagine e pagine di inchiostro, gli argomenti sono infiniti così come sono infinite le storie che escono dalla sua penna, ma non si può prescindere dall'affrontare le sue macchinose strutture narrative, i temi ricorrenti, le geniali invenzioni creative, i personaggi bizzarri contraddistinti da curiose manie, ossessioni, nevrosi che mettono a nudo il mondo dello *star system* hollywoodiano, interrogandosi contemporaneamente sulle possibilità creative del cinema postmoderno.

Ilaria Borghese
Centro Studi Sergio Amidei

Note

1. Serie televisiva costituita da 35 episodi, prodotta e trasmessa dalla Fox sul proprio network dal settembre 1990 al giugno 1992.
2. Robert McKee, *Story*, Roma, International Forum, 2000.

Film da leggere non solo da vedere
Centro Studi Sergio Amidei

Nasce con questo numero di *Cinergie* un'importante collaborazione con il Centro Studi Sergio Amidei, una struttura di ricerca del Dams Cinema di Gorizia (Università degli Studi di Udine), intitolata al celebre sceneggiatore giuliano Sergio Amidei.

Nato a Trieste e in seguito emigrato prima a Torino e poi a Roma, Amidei esordì nel cinema negli anni Venti, facendo un po' di tutto, dalla comparsa, al trovarobe, dall'aiuto regista fino a collaborare alla stesura di alcuni soggetti; ed è proprio nella sceneggiatura che trovò il suo *habitat* naturale, divenendo uno degli autori più apprezzabili del cinema italiano. Fu uno dei padri indiscussi del neorealismo e della commedia all'italiana, a lui si deve la creazione delle storie ad episodi intrecciati, che tanto hanno influenzato la narrazione filmica contemporanea, modernizzandola, rendendola più versatile, arricchendola di diversi punti di vista e livelli narrativi .

Il Centro Studi, dedicato a questo protagonista della cultura italiana, è un importante luogo di ricerca, che si occupa principalmente di raccogliere i materiali originali dell'autore, di studiarne e diffonderne l'opera, ma anche di valorizzare le opere di sceneggiatura *tout court*, di studiarle, non solo come uno strumento effimero nato per diventare altro, ma soprattutto come un'importante forma artistica. A tal fine il Centro Studi organizza incontri con sceneggiatori, partecipa a iniziative culturali, raccoglie, per motivi di studio e di didattica, copioni e sceneggiature messi a disposizione dagli stessi autori. Da questa attitudine alla divulgazione e alla valorizzazione nasce l'idea di creare una rubrica, che abbia come oggetto i film sulla carta, che guardi con attenzione alle tendenze dell'editoria contemporanea, che ha riscoperto la sceneggiatura, come prodotto artistico dalle alte qualità letterarie.

Cinergie, che ha come sottotitolo *Il cinema e le altre arti*, si è da sempre dimostrata sensibile e attenta a registrare i cambiamenti e le tendenze culturali in atto, e proprio per questo, non poteva che diventare il territorio privilegiato sul quale dare voce a tale esigenza.

Fabien S. Gerard. (a cura di), *Sognando* The Dreamers, Milano Ubulibri 2003

Non sarà un caso, ma sbirciando tra gli scaffali delle librerie, più o meno specializzate, capita sempre più di frequente di imbattersi in un proliferare di pubblicazioni dedicate alla sceneggiatura. Manuali di scrittura, sceneggiature originali e desunte, troneggiano in bella mostra richiamando l'attenzione di giovani scrittori, studiosi e appassionati di cinema, che hanno riscoperto il fascino e la complessità della narrazione filmica. A noi appassionati non resta che esultare con soddisfazione, dopo anni di silenzio editoriale: dai lontani e gloriosi anni Sessanta, nei quali l'editore Cappelli di Bologna lanciava sul mercato le sceneggiature di alcuni tra i più importanti film nostrani, solo pochi temerari si erano occupati di questo settore.

Tra le varie case editrici che si sono lanciate in questa sfida, la Ubulibri si distingue per aver attivato, già da alcuni anni, una collana, *I film*, dedicata interamente alla pubblicazioni di sceneggiature d'autore, nella quale trovano spazio: *Una storia vera* di Mary Sweeney e John Roach per il film di David Lynch, *Gli idioti* di Lars von Trier, *Sotto falso nome* di Roberto Andò e Salvatore Marcarelli, e tanti altri titoli sia italiani che stranieri.

Accanto a questi, la Ubulibri ha pubblicato anche un prezioso volume dedicato interamente a *The Dreamers* (2003) di Bernardo Bertolucci.

Sognando The Dreamers, questo è il suo titolo, è un affascinante viaggio negli anni Sessanta, un tuffo in quel '68 fatto di giovani sognatori e idealisti, che a Parigi scendevano in piazza per urlare il proprio dissenso contro la cultura borghese dominante, rivisitato attraverso i nostalgici ricordi del regista Bernardo Bertolucci e dello sceneggiatore Gilbert Adair. Il libro ci guida dentro la genesi del film, ma soprattutto dentro un emozionante viaggio nella memoria. Attraverso le testimonianze dei suoi creatori respiriamo la magia, percepiamo la sinergia d'intenti, che ha caratterizzato tutta la sua realizzazione. Passando dai racconti sulla stesura della sceneggiatura a quelli riguardanti le riprese, dagli aneddoti sui conflittuali – e al tempo stesso creativi – rapporti con i giovani attori, agli accesi scontri ideologici tra regista e sceneggiatore, comprendiamo come *The Dreamers* sia diventato per i suoi autori qualcosa di più di un semplice film. Gilbert Adair autore del best seller *The Holy Innocents* (1988) dal quale è stato tratto il soggetto, non ebbe mai intenzione di farne un film né tanto meno di venderne i diritti, anzi ne rifiutava del tutto l'idea, ma l'incontro con Bertolucci fu fatale, tanto da spingerlo a scrivere egli stesso la sceneggiatura. Nel volume, curato da Fabien S. Gerard, responsabile di edizione del film, trova spazio l'ultima versione di questa sceneggiatura scritta poco prima dell'inizio delle riprese. Rispetto al film che abbiamo visto sullo schermo, molte scene non sono mai state girate, ed altre sono state riscritte sul set, così come ha raccontato lo stesso Bertolucci. A completare il libro, oltre ad un imponente compendio paratestuale costituito da splendide foto di scena, ritroviamo alcune pagine del diario di lavorazione, un'intervista agli autori sulla *Nouvelle Vague* e un ricco sunto storico che raccoglie i fatti salienti dei bollenti anni Sessanta.

Sognando The Dreamers si presta a più livelli di lettura, da un lato è un omaggio ad un maestro del cinema mondiale, dall'altro un buon strumento di studio per comprendere il complesso meccanismo che porta alla realizzazione di un film, e infine è un commosso sguardo al passato. Lo stesso Bertolucci, commentando una foto scattata alla presentazione del film, durante la Mostra del Cinema di Venezia, si lascia sfuggire queste parole: "Mi ha[nno] chiesto se quel pugno chiuso fosse nostalgia. Ho risposto di sì. Forse la nostalgia di un'antica provocazione mai messa in atto", quasi a sottolineare quello che vuole essere *The Dreamers*. Questo intrigante volume ha tentato di cogliere il suggerimento lanciato dal regista mescolando al racconto dettagliato del film un pizzico di nostalgia.

Ilaria Borghese
Centro Studi Sergio Amidei

Petrassi e la musica da film

I rapporti che legano Goffredo Petrassi, nome tra i più prestigiosi della vita musicale del Novecento, all'universo del cinema sono estremamente complessi e, per certi versi, contraddittori. La posizione del compositore romano nei confronti della musica da film non è, infatti, riassumibile all'interno di precise coordinate ma piuttosto rinvia, da un lato, a dichiarazioni di netto rifiuto verso una prassi ritenuta estranea alla propria poetica e, dall'altro, a prese di posizione di tenace difesa della nobile attività artigianale dello scrivere musica per le immagini in movimento. Non ultimo, a complicare ulteriormente le cose, si aggiunge il delicato momento storico in cui Petrassi ha lavorato per il cinema, quando la colonna sonora era posta con particolare attenzione sotto i riflettori della critica, nel tentativo di giungere alla definizione di un suo ipotetico statuto. Motivo per cui, alcuni pensavano che proprio l'apporto di compositori di estrazione colta, lontani dalla tipologia del "cinematografaro" di professione, potesse elevare le qualità della musica da film.
Non a caso Goffredo Petrassi entra nell'universo del cinema nel 1948, quando Gatti e Gualino lo invitano alla Lux Film per musicare *Riso amaro* (De Santis, 1949)[1]. Egli aveva già collaborato alla realizzazione di alcuni documentari, prima che Gatti gli presentasse l'offerta di scrivere la colonna sonora per il film di De Santis. L'atteggiamento del neofita, che al cinema si avvicina con grande curiosità per quanto privo di una preparazione tecnica, emerge a chiare lettere dalle tante parole che Petrassi ha rilasciato a proposito di questo suo primo lavoro. Nel 1967, all'interno di un'intervista condotta da Glauco Pellegrini e Mario Verdone, egli ne parla in termini decisamente positivi, sottolineando le "condizioni quasi ideali" in cui si era trovato a lavorare con il regista e, in genere, con tutto il sistema di produzione, dimostrando, d'altro canto, delle apprezzabili consapevolezze sulle coordinate entro cui un compositore doveva muoversi.

> Mi domandavo – commenta Petrassi – se l'artista o il musicista [dovesse] rinunciare alla sua personalità e rinunciare quindi al suo stile, se ne ha uno, per adeguarsi ad uno stile un po' anonimo che facesse da puro commento funzionale all'immagine. [Oppure], se la musica [dovesse] soltanto commentare l'immagine, seguendo la vicenda, oppure commentarla naturalisticamente o non piuttosto entrare nell'intimo della vicenda, entrare dal di dentro nel dramma e cercare di indagare nella psicologia dei personaggi[2].

Parole, queste, che rimandano ad una tipica querelle, allora particolarmente sentita e dibattuta, dove Petrassi aveva optato per la seconda soluzione, affidando quindi idealmente alla propria musica da film dei compiti ben maggiori di quelli allora abitualmente previsti, che andavano dalla semplice "tappezzeria sonora" al commento ridondante ed enfatico.
Non a caso De Santis, consapevole della grandezza del compositore romano, si era subito reso conto che l'apporto della sua musica era rilevante per la definizione del racconto filmico, il cui andamento narrativo era stato identificato "un po' alla *feuilleton*, [come] popolaresco", com'egli stesso dirà. Proprio la colonna sonora, sempre per diretta ammissione del regista, metteva invece in evidenza "che, almeno nell'intenzione, *Riso amaro* non voleva affatto essere un film di tipo popolaresco"[3]. La particolare maniera con cui il compositore si era servito dei canti popolari, "cogliendoli dall'interno" grazie a delicati e pregevoli interventi di rielaborazione e variazione, aveva "caricato" la loro originale scrittura, facendoli così divenire lo strumento per non cadere nel facile bozzettismo oppure nel linguaggio vernacolare[4].
Sarà questa una costante di tutte le colonne sonore firmate da Petrassi che, sfruttando una vocazione della propria poetica compositiva, era in grado di utilizzare materiali di diversa provenienza – non solo dall'universo popolare ma anche dal repertorio classico, dove talvolta, obbedendo alle regole della più tradizionale volgarizzazione schermica, citava alcune pagine note – finalizzandoli alle esigenze del nuovo contesto in cui si venivano a trovare. È quanto accade ne *La pattuglia sperduta* (Piero Nelli, 1952), dove i riferimenti ad alcuni canti patriottici sono d'obbligo. Sin dall'inizio del film, ascoltiamo accenni e citazioni de *L'inno del volontario* e *La bandiera dei tre colori*, sviluppati in un ritmo marziale e con delicati interventi di natura strumentale, che contrastano con la parafrasi della *Marcia di Radetsky*, riproposta con toni da fanfara e posta a commento della presenza delle truppe austriache nel territorio italiano. Il tema straussiano, negli episodi di conquista, viene poi parodisticamente involgarito da alcuni colpi di piatti che, in tal modo, sembrano voler ridicolizzare l'arroganza degli invasori. Proprio la maniera con cui vengono sviluppati questi motivi nel corso del film è esemplare del modo con cui Petrassi si rapporta al commento cinematografico, dove il riferimento ai repertori preesistenti fa assumere agli stessi dei nuovi significati.
In *Cronaca familiare* (Valerio Zurlini, 1962) – l'unico film che verrà ricordato con piacere anche a distanza d'anni[5] – Petrassi utilizza, invece, come *Leitmotiv*, una parafrasi dell'*Adagio* di Albinoni, un vero e proprio "tema di morte" che richiama le atmosfere del racconto. Anche in questo caso, il musicista "rielabora" il noto tema, recuperando la sua melodia discendente, però con un accompagnamento diverso da quello originale che lo avvicina maggiormente alle necessità della narrazione[6].
Anche nell'altro film di De Santis da lui musicato, *Non c'è pace fra gli ulivi* (1950) emerge il medesimo atteggiamento compositivo, per cui la stessa musica diegetica è ispirata alla dialettica di assunzione e rielaborazione di materiali preesistenti. L'inevitabile riferimento al folklore, data la natura del racconto, porta Petrassi a riflettere il mondo contadino con saltarelli (già nei titoli di testa figura un accenno al celebre ballo, vero e proprio motivo conduttore della storia) e canti popolari che, in quegli anni, stavano vivendo forse gli ultimi momenti della loro esistenza, di lì a breve inevitabilmente corrotta da contaminazioni urbane e d'oltreoceano, nonché dal venir meno delle stesse classi sociali di cui erano la diretta espressione.
Tra le tante sequenze del film dove la musica è protagonista, si pensi a quella in cui Lucia ascolta un saltarello eseguito da un fisarmonicista e si mette a ballare, pensando all'*escamotage* per andare da Francesco. Qui la danza viene sapientemente ripresa con degli interventi che ne trasformano l'assetto in maniera evidente[7] portando la musica ad essere uno strumento per rivelare e mettere allo scoperto gli stati d'animo vissuti dalla protagonista.
È questa una maniera intelligente per accostarsi al cinema di De Santis. Assimilandone le ragioni, la musica si trova ad essere al centro della dinamica nar-

rativa in un delicato equilibrio con gli altri elementi. Non poteva essere altrimenti, considerando la particolare natura che il commento sonoro doveva avere all'interno della poetica neorealista e a cui Petrassi sembra voler obbedire. Certo, le tante situazioni diegetiche che affollano questi film sono sapientemente rivisitate con dei procedimenti dove le stratificazioni dell'intervento autoriale sono ben evidenti e ravvisabili, soprattutto, sul versante timbrico e armonico, per cui i materiali musicali assumono diverse sembianze, lontane talvolta dalle vesti con cui si presentava l'originale, ma pur sempre ad esso riconducibili. Un modo efficace per astrarre questi materiali da pericolose cadute nella banalità retorica e descrittiva.[8]

Accanto a questi interventi, non vanno ovviamente trascurati quelli che fungono da vero e proprio commento al racconto, a "livello esterno" quindi, e che sono invece scritti "ex novo". Questi si contraddistinguono per un grado di raffinatezza stilistica allora sconosciuto alle normali partiture cinematografiche. Una raffinatezza riconducibile alla sua coeva produzione sinfonica — giustamente Pestalozza ha colto in queste colonne sonore affinità con i *Concerti per orchestra* dei primi anni Cinquanta —, dove le componenti timbriche e ritmiche sono impiegate "con rigore espressivo che le salva dal calligrafismo"[9].

Si pensi agli impasti degli archi ne *La pattuglia sperduta*, quando alcuni contadini fuggiaschi incontrano i soldati, oppure al movimento fugato che accompagna la ritirata della pattuglia con esemplare maestria. Tra le altre situazioni maggiormente riuscite, si potrebbero poi citare due sequenze di *Riso amaro*. La prima, dove la musica è ridotta scheletricamente a degli *a solo* e a dei sinistri *glissando* di pochi strumenti a fiato, vede Walter nel deposito di riso col proposito di trafugarlo e di abbandonare Francesca. La seconda, invece, riporta ad un momento idilliaco del racconto. La nascita di un fragile sentimento d'amore fra Silvana e il sergente è accompagnato da un flauto e un corno inglese con un delicato supporto degli archi.

La più volte citata "assenza di metodo", dallo stesso Petrassi dichiarata e chiamata in causa per giustificare una sua presunta incapacità a lavorare come compositore di musica per film, si rivela in realtà una valida premessa nel mettere il compositore in una condizione istintiva: lontana, quindi, dai tradizionali *topoi* del commento sonoro e in grado di attingere a soluzioni nuove, spesso interessanti.

Da quanto abbiamo visto, risulta allora inspiegabile giustificare le parole con cui il musicista, a distanza di molti anni, nelle tante interviste che ha concesso, ha commentato il proprio lavoro nel mondo del cinema[10]. Qui si passa, con un atteggiamento "alla Stravinskij", dalla giustificazione di carattere economico alla dichiarazione di un vero e proprio disinteresse (celebre la sua dichiarazione per cui egli avrebbe scritto la musica per film sempre "con la mano sinistra"[11]), invocato quasi con rossore a giustificare i risultati scadenti a cui era giunto.

In un'intervista a Enzo Restagno, concessa nel 1991, troviamo forse la spiegazione più convincente, e plausibile, per spiegare il suo contraddittorio rapporto con il cinema.

> Comunque, preparare la musica per delle immagini mi faceva un effetto di noia mortale — esordisce il musicista —, mi pareva di essere in carcere. [...][12] La limitazione del minutaggio: un minuto e otto secondi, due minuti e ventitrè secondi, i tempi ti venivano imposti, non eri tu a sceglierli. E poi c'era la necessità di adattare la musica all'immagine con una corrispondenza intransigente. In realtà ci sarebbero vari modi di seguire queste analogie: il riferimento può essere diretto o indiretto, orizzontale o verticale e così via, nel senso che la musica può riprodurre esattamente quello che accade sullo schermo oppure può tener conto della situazione drammatica che rappresenta senza rispondere pedissequamente ai passaggi dell'immagine in movimento. Io non seguivo nessun sistema, perché era la prima volta che lavoravo per film d'immaginazione e non avevo ancora messo a punto un metodo[13].

In maniera analoga a quanto aveva dichiarato Pizzetti, anch'egli legato al cinema da un rapporto di amore e odio, da queste parole si nota quali fossero gli ostacoli che Petrassi incontrava nel proprio lavoro. Scrivere rapportandosi con la tirannia del minutaggio, ai suoi occhi, era una costrizione insopportabile che privava il comporre di qualsiasi dignità artistica; inoltre l'ovvia necessità di adattare la musica alle immagini "con una corrispondenza intransigente", per lui diveniva ulteriore motivo d'insofferenza nei confronti di questa prassi compositiva. Queste affermazioni non lasciano via di scampo. È evidente che, a partire da queste premesse, ben poco si poteva ottenere da un musicista che ribadiva la propria incapacità a svolgere questa mansione.

Allo stesso tempo, in queste parole non possiamo non cogliere una giustificata e motivata denuncia nei confronti dei meccanismi della produzione cinematografica che spesso mortificano la scrittura del musicista, soprattutto in sede di montaggio. In Petrassi, pertanto, è lecito cogliere anche la nobile aspirazione ad un "cinema musicale", che al linguaggio sonoro non affidi soltanto delle ben definite e precise funzioni, ma lo elevi piuttosto ad essere una vera e propria fonte di ispirazione.

"Il musicista dovrebbe collaborare col regista fin dalla sceneggiatura", aveva già ammonito nel 1953, per cui la colonna sonora dovrebbe "seguire una sua logica interna, pur aderendo alle varie necessità espressive del film"[14]. I facili e scontati sincronismi, che nulla aggiungono a quanto già le immagini offrono, andavano pertanto banditi a scapito di una ricerca di percorsi musicali in grado di unire la loro bellezza alla funzionalità con le immagini. Non a caso, il compositore considererà sempre in termini positivi l'esperienza nell'universo documentaristico maturata nel 1947-48, quando aveva scritto la musica per *La creazione del mondo* di Corrado Pavolini e *Lezione di geometria* di Virgilio Sabel[15]. In questo ambito egli, forse, riusciva a trovare una maggior libertà compositiva, potendo liberare il proprio gesto creativo dai vincoli del racconto.

L'abbandono di Petrassi, per il cinema rappresenta comunque una sconfitta. Reciproche incomprensioni — da parte dell'industria cinematografica maggiormente propensa a coinvolgere compositori senza grosse pretese, e da parte sua, nella ritrosia tipica di chi non vuole sottostare ai meccanismi della produzione indossando gli umili abiti dell'artigiano — hanno fatto sì che il suo coinvolgimento sia stato breve e, tutto sommato, incompiuto nel sapere "rivoluzionare" la tipologia della musica da film. Le vie del cinema, pertanto, sarebbero rimaste aperte a musicisti di minore talento, i cosiddetti "cinematografari". Uno di essi, Nino Rota, a cui quest'accezione sta sicuramente stretta, proprio in quegli anni saprà però imporsi per l'indubbia superiorità delle sue partiture, dimostrando di sapere coniugare le esigenze delle immagini in movimento con quelle della musica. Dal suo operato, e in particolar modo dal suo felicissimo sodalizio con Federico Fellini, si aprirà così un nuovo e interessante capitolo per la storia della musica da film.

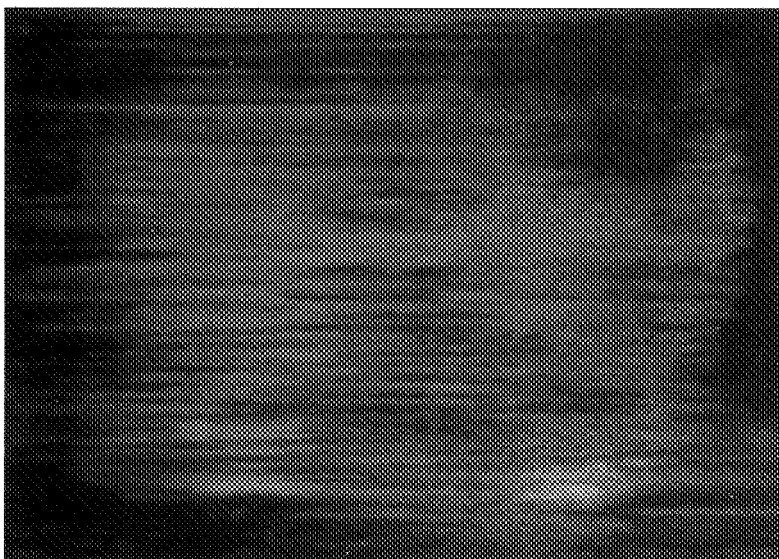
Roberto Calabretto

Note

1. Sull'operato di Gatti alla Lux Film, si veda Roberto Calabretto, "Gatti, Rota e la musica Lux. La nascita delle colonne sonore d'autore", in Alberto Farassino (a cura di), *Lux Film Rassegna Internazionale Retrospettiva*, Milano, Il Castoro, 2000, pp. 89-101.
2. In Glauco Pellegrini, Mario Verdone (a cura di), "Colonna sonora. Viaggio attraverso la musica del cinema italiano, Terza Puntata", *Bianco e Nero*, n. 3-4, marzo-aprile 1967, p. 31.
3. *Ibidem*, p. 29.
4. Stando a Miceli, in tal modo viene però negata una comune visione drammaturgica da parte della musica e delle immagini in movimento, creando delle pericolose divergenze. "Detta altrimenti, ben poco di quello che ascoltiamo appartiene alle parole, ai volti, ai paesaggi, alle vicende dei film [...] il commento di Petrassi appartiene a un *livello esterno* al quadrato, tanto è artificio dichiarato e insensibile al contesto". Ennio Morricone, Sergio Miceli, *Comporre per il cinema*, Venezia-Roma, Marsilio/Fondazione Scuola Nazionale di Cinema, 2001, p. 89.
5. Cfr. Goffredo Petrassi, *Autoritratto. Intervista elaborata da Carla Vasio*, Milano, Laterza, 1991, p. 51.
6. Quest'operazione sarà severamente censurata da Ennio Morricone che, nel corso di un'intervista con S.rgio Miceli, dirà: "Per quanto lo [Petrassi] riguarda, sono convinto che *Riso amaro* fu un buon commento. Per *Cronaca familiare* ha dovuto accettare il compromesso che tutti i musicisti del cinema accettano, e probabilmente ne è uscito amareggiato. Quando andai comprare il disco di cui si parlava molto bene, mi aspettavo di sentire la musica di Petrassi: non c'era la sua musica, era di Petrassi ma non era sua, era una esercitazione su Albinoni". Sergio Miceli, "Il musicista nel cinema d'oggi. Colloquio con Ennio Morricone", in *La musica nel film. Arte e artigianato*, Firenze, Discanto edizioni 1982, p. 328. Ora anche in Sergio Miceli, *Musica e cinema nella cultura del Novecento*, Firenze, Sansoni, 2000, p. 488.
7. L'atteggiamento di Petrassi nei confronti della diegesi ha sollevato, d'altro canto, alcune critiche. Sergio Miceli, ad esempio, in questo episodio ha colto un vero e proprio fraintendimento delle funzioni dei livelli. In questa sequenza, infatti, si noterebbe "l'ambiguità dello sguardo della donna [Lucia Bosè], che ballando finge spensieratezza, mentre controlla le reazioni dei carabinieri, per cui l'amplificazione drammatica scaturisce dall'evidente eppure avvincente contrasto tra la festosità dell'episodio musicale e il vero scopo della sua manifestazione". Ora, secondo Miceli, questa scena richiederebbe della musica di commento, esterna quindi, dove la volontà espressiva è manifesta e che, al contrario, viene smorzata dal livello interno. E. Morricone, S. Miceli, *op. cit.*, pp. 89-90.
8. Unica eccezione, in questo contesto, la difficoltà, da parte del compositore, nello scrivere la cosiddetta *pop music*, anch'essa indicatore storico di certi costumi di allora, in particolar modo, rivelatrice di dinamiche consumistiche destinate ad esplodere di lì a non molto. In *Riso amaro*, Petrassi demanda così ad Armando Trovajoli il compito di scrivere il *boogie* del mangiadischi che Silvana porta con se e sulle cui note invita Walter a ballare. Una pagina che è diventata il tratto che contraddistingue l'intera colonna sonora del film e che il pubblico sicuramente identifica come "la musica" del film.
9. Luigi Pestalozza, "Petrassi e la pattuglia", *Cinema Nuovo*, n. 42, 1 settembre 1954, p. 121. Più discutibile, invece, appare la constatazione di Pestalozza quando vede nella musica di Petrassi in genere un'affinità con il clima a cui si ispira il film. "Un clima che si concilia con i recenti orientamenti del compositore, volto a trasformare le religiose trascendenza giovanili in una concezione naturistica della vota, placata nell'ordine della latina razionalità". *Ivi.*
10. Non va dimenticato che, dopo le felici esperienze di cui abbiamo parlato, vi era stato il tragico esperimento con *La Bibbia* (1966) di Huston. "Fui chiamato a comporre il commento per la prima parte de *La Bibbia* di Huston, un colossal prodotto da De Laurentiis. Feci la musica, che fu eseguita con la direzione di Franco Ferrara, usando grandi apparecchiature sonore arrivate dall'America con tutte le sofisticazioni del caso. Il regista ascoltò e, prima di arrivare alla fine, cominciò a dire: 'Old fashion, old fashion!'. Io lo avvertii che ero disposto a ritoccare qualcosa per sottostare alle circostanze ma se bisognava rifare tutto ci rinunciavo. Ritirai la partitura, un malloppo di circa trecento pagine che non ho più utilizzato. Era musica di nessun valore. Dopo questa vicenda, non ho più avuto occasione di musicare pellicole cinematografiche, né mi è stata offerta né l'ho cercata. Meglio così capitolo chiuso". G. Petrassi, *op. cit.*, p. 52.
11. "Per ragioni puramente economiche ho fatto musiche per film – esordisce il musicista –. Ho cominciato nel 1950 con *Riso amaro* di Giuseppe De Santis, un film famoso che mi ha fatto diventare celebre agli occhi dei cinematografari e in genere della gente che si occupa di cinema. Poi ho fatto il commento sonoro per *Non c'è pace fra gli ulivi*, sempre di De Santis, e qualche altro, ma non molti perché non era un'attività che mi interessasse". *Ibidem*, p. 51.
"La musica per film io l'ho scritta sempre con la mano sinistra – troviamo in un'altra intervista –: senza aderire in pieno a questo genere di musica e conseguentemente senza approfondirne la tecnica compositiva. Sono cose che ho fatto per necessità economiche, ma che non sono mai diventate per me un problema, né artisticamente, né formalmente". *Una biografia raccontata dall'autore e raccolta da Enzo Restagno*, in AA. VV., *Petrassi*, a cura di Enzo Restagno, Torino, Edt, 1986, p. 48.
12. A questo punto, Petrassi aveva indicato nella figura di Macchi il futuro pionieristico della musica da film. "In seguito il linguaggio musicale cinematografico si è evoluto, perché dei musicisti seri come Egisto Macchi lo hanno elaborato in maniera nuova arrivando a esiti più che accettabili, ma allora, verso il 1950, fare il commento musicale per un film italiano mi sembrava una costrizione insopportabile". G. Petrassi, *op. cit.*, p. 51.
13. *Ibidem*, pp. 51-52.
14. G. Petrassi, "Nessuno mi ha più chiesto di lavorare per il cinema", *Cinema Nuovo*, n. 14, 1 luglio 1953, p. 31.
15. A distanza d'anni scriverà anche il commento sonoro per *La porta di San Pietro di Manzù* (1964) di Glauco Pellegrini.

Matt Roberts. Poesia del cinema, poesia del software

Software art: l'arte il cui materiale è costituito da istruzioni formalizzate in codice informatico. Tale codice non è soltanto strumento funzionale, ma creazione artistica di per se stesso.
Matt Roberts è oggi uno dei più interessanti software artist a confrontarsi, nella sua produzione con la manipolazione di testi filmici e di elementi e stilemi linguistici appartenenti al cinema. Lavora come Assistant Professor of Art e coordinatore del Programma per l'Arte Digitale presso l'Università di Stetson, in Florida. Fa parte di DropBox, progetto collettivo che lavora sulla manipolazione informatica di materiale audiovisivo attraverso loop, equazioni non lineari e altri processi algoritmici, e di MPG (Mobile Performance Group), collettivo di artisti che sviluppano progetti di arte audiovisiva mobile in contesti urbani non convenzionali.
Autore di performance ed esibizioni live presso importanti festival ed esposizioni di arte digitale a livello internazionale, propone un approccio all'arte del software che tiene conto allo stesso modo del processo linguistico sotteso all'opera e della sua effettiva attualizzazione, rimarcando la continuità del ruolo del creativo con la tradizione artistica predigitale.

Accendete il vostro personal computer. Cliccate sul file *Alphaville*. Sedetevi comodi. Osservate il monitor e potrete riconoscere Eddie Constantine nella parte di Lemmy Caution. Anna Karina che interpreta Natacha von Braun. Il computer Alpha 60. Tutto come vi ricordavate. Solo che sullo schermo, all'improvviso, l'immagine dell'attore protagonista si dissolve in una miriade di pixel viola, per divenire poi pattern di linee verticali in movimento. Lo stesso accade qualche secondo dopo ad Anna Karina, che di colpo sembra subire l'attacco contemporaneo di una decina di filtri *Photoshop* fuoriusciti dalla cartella dei *plugin*. L'immagine si sgretola, si miniaturizza, si scompone in elementi visivi minimali in continua mutazione. L'audio sembra procedere a singhiozzo, si frammenta, si quantizza in unità minime, per poi trasformarsi in composizione ritmica fatta da rumori e brandelli di parole che,ad ogni *loop*, aggiunge un elemento timbrico alla trama sonora. Non allarmatevi e non tentate di bloccare l'esecuzione di *Quicktime*, il vostro computer (questa volta) funziona alla perfezione. State soltanto assistendo ad *Alpha Beta Disco*, performance audiovisiva generativa del duo di software artist *DropBox*, nata dalla mente di Matthew (Matt) Roberts, e basata, come avete perfettamente inteso, sul film di Jean-Luc Godard *Agente Lemmy Caution, missione Alphaville* (*Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution*, 1965).
Tutte le opere software di Matt Roberts sono contraddistinte dallo stesso comune denominatore: il loro forte legame con il medium cinematografico e il loro esplicito desiderio di omaggiare alcuni film che l'artista statunitense ama maggiormente.
In effetti, negli ultimissimi anni tutta la *software art* generativa si è fortemente interessata alla sperimentazione sul testo filmico, secondo quella naturale predisposizione alla "ri-mediazione"[1] che ogni nuovo medium artistico mette in gioco nella sua prima fase di sviluppo e diffusione. Essa si è cimentata in rielaborazioni di audiovisivi della tradizione, ad opera di programmi e algoritmi tesi a sovvertire il funzionamento tipico della narrazione cinematografica, ha riplasmato e ricombinato il materiale filmico per rimodellarlo in forme sempre differenti, spesso affidando tale compito alle scelte dell'utente (nel caso di opere interattive). Rimarchevoli a tale proposito i lavori dell'artista Barbara Lattanzi (docente in Digital Media allo Smith College, nel Massachusetts) basati sul film di Hollis Frampton *Critical Mass* (1971) e su *Serene Velocity* (1970) di Ernie Gehr; o la serie *Cinema Redux* di Brendan Dawes, basata sulla scansione dei colori portanti delle strutture narrative di diversi testi. Ma per rendersi conto con facilità della portata del fenomeno basta far visita ai due portali web più importanti nel settore dell'arte digitale, *Rhizome*[2] e *Runme*[3] e contare il numero dei lavori selezionati e proposti nelle categorie tematiche *cinema* o *audiovisual elaboration*.
L'approccio artistico al materiale filmico praticato da Matt Roberts è originale perchè basato su un evidente atto d'amore nei confronti di alcuni particolari film e autori della storia del cinema. Roberts non si accontenta di costruire un repertorio di immagini in movimento su cui sperimentare con il codice (una simile operazione viene compiuta per esempio da Lev Manovich per la sua notissima opera *Database Cinema*): la sua strategia di ri-mediazione si basa su una scelta attenta della materia audiovisiva su cui

Alpha Beta Disco

Alpha Beta Disco

Alpha Beta Disco

operare, dei testi da decostruire e ricombinare. Le sue opere di cinema destrutturato possono essere suddivise in due macrogruppi principali: da una parte un certo numero di applicazioni software vere e proprie, distribuite in rete e scaricabili gratuitamente dallo spazio online di Roberts da parte dei navigatori. Queste applicazioni contengono sia il repertorio filmico di base (dati), sia le procedure software per la manipolazione, che viene attivata grazie a diverse strategie di interazione, permettendo all'utente di diventare egli stesso autore della disgregazione del testo filmico e della sua (eventuale) ricombinazione in forma alternativa. Dall'altra, una serie di performance live audiovisive realizzate, all'interno del progetto *Dropbox*, con software più elaborati realizzati *ad hoc*, fruibili online come filmato *streaming*.

Rientrano nella prima categoria (applicazioni software) due delle opere più interessanti di Roberts: *A New Movie* e *Conner Time Ten*, chiari omaggi a Bruce Conner, artista multimediale poliedrico, famoso tanto per i suoi "assemblaggi", realizzati con materiali di scarto, che per i suoi film basati sul montaggio di spezzoni di pellicole differenti, alla ricerca di accostamenti evocativi, a cui Matt Roberts sembra spesso ispirarsi nel suo approccio assemblazionista all'arte dei (nuovi) media.

In effetti la ricerca artistica di Matt Roberts ha molti punti in comune con quella di Conner: le operazioni che il cineasta del Kansas compiva negli anni Cinquanta su spezzoni di pellicola provenienti da fonti disparate sono simili a quelle che Roberts pratica sulla trasposizione numerica del film attraverso la tecnologia software. Ne costituiscono sicuramente uno stato embrionale.

A New Movie è un'applicazione per piattaforma Mac OS X che registra i movimenti del mouse di un utente e li utilizza come dati di base da elaborare per formulare un rimontaggio sempre differente del primo film di Conner, *A Movie* (1958). I tagli di montaggio vengono ricalcolati in *real time*, basandosi sulle coordinate dello schermo su cui il puntatore del mouse si posiziona nel corso delle normali routine di lavoro al computer dell'utente (l'applicazione funziona in *background*, monitorando tutti gli spostamenti del cursore in un determinato periodo di tempo): ogni sessione di lavoro si trasforma e dà vita, dunque, a una realizzazione unica di *A New Movie*, sempre differente e non riproducibile.

Laddove *A Movie* si configurava come esperimento sulle capacità evocative del montaggio, utilizzando materiale filmico di fonti assai diverse tra loro (vecchi cinegiornali, film di Hollywood, documentari, spezzoni di film soft porno), e capace di far riflettere lo spettatore sulle diverse possibilità di espressione dell'energia aggressiva da parte dell'essere umano (dalle evoluzioni spericolate di un acrobata agli orrori delle guerre mondiali), *A New Movie* ri-media l'originale di Conner rendendolo materia duttile nelle mani del programmatore-artista e, in secondo luogo, dell'utente-fruitore, scomponendolo ulteriormente in microunità frammentate a cui soltanto un opportuno processo di traduzione (degli input da dispositivo di puntamento) può riassegnare un senso compiuto. Se *A Movie* ragiona sul potenziale del montaggio come insieme di procedimenti linguistici capaci di creare associazioni di senso tra elementi filmici diversi tra loro, l'opera di Roberts pone l'accento sulle potenzialità linguistiche del codice informatico e instaura un discorso sulla traduzione dei dati in forme differenti (degno di nota a tal proposito anche il software *Caution*, sempre di Matt Roberts, basato sul noto sistema di *data sniffing Carnivore*,[4] che traduce ogni occorrenza di particolari vocaboli rilevati dal software sulla rete locale dell'università di Stetson in un clip audiovisivo ottenuto da spezzoni di film di Godard).

È però analizzando le performance live di *DropBox* che si possono cogliere gli aspetti più rilevanti dell'opera di Roberts. Il già citato *Alpha Beta Disco* è molto più di un'operazione fatta su un film con strumenti software (di solito sviluppati con *tool* come max/msp/jitter, che costituiscono un ambiente di lavoro di grande flessibilità): Roberts esplora le modalità in cui il nuovo testo viene generato in tempo reale dalla performance artistica, comportandosi con il materiale audiovisivo di partenza come un musicista jazz durante un'improvvisazione, alla ricerca di assonanze, suggestioni, evocazioni che sono già presenti nelle inquadrature dell'originale godardiano. A differenza di altri *software artist* che lavorano sulle performance multimediali, come il collettivo *c5o5*, disintegrando letteralmente la materia prima audiovisiva attraverso l'applicazione di algoritmi e *tranches* di codice per sperimentare sulle potenzialità generative del medium, Matt Roberts sembra trattare il testo filmico su cui opera con delicatezza, rispetto, attenzione.

Lo stesso vale senza dubbio anche per *The Soft Bits*, performance audiovisiva targata *DropBox* basata sulla destrutturazione del film *Tron* (Steven Lisberger, 1982), in cui la manipolazione delle immagini tramite il codice informatico porta ad una esasperazione di quelli che sono gli effetti grafici e di colore del film originale, riducendo i fotogrammi di partenza a sequenze di linee orizzontali di diversi colori e forme geometriche elementari che enfatizzano la morfologia degli oggetti virtuali disseminati all'interno della visionaria pellicola disneyana. *The Soft Bits* sembra omaggiare esplicitamente quell'estetica della tecnologia (entusiastica e positivista al punto da sembrare *naïf*) di cui il film di Lisberger si è fatto (tra i primi in assoluto) portatore, più di vent'anni fa, al cinema.

Il messaggio di Roberts è evidente: così come il cinema ha giocato un ruolo determinante per la nostra esperienza (mediata) del mondo reale, ora è il software a raccogliere tale eredità, modificando radicalmente le modalità con cui comunichiamo, comprendiamo i testi audiovisivi, costruiamo rappresentazioni della realtà sensibile. Manipolando il codice, l'artista ragiona sulle modalità con cui la tecnologia modifica il nostro modo di interpretare e comprendere la diegesi di un testo filmico e i meccanismi narrativi in generale. La programmazione permette di intervenire sulle tradizionali categorie di narrazione lineare e sequenziale, quando non anche di trasformarle del tutto tramite l'interattività (da intendersi come concessione da parte del software-artista nei confronti dell'utenza), e di generare una miriade di versioni multiple di un testo a partire dallo stesso database di partenza. La *software art* di Matt Roberts non è soltanto una questione di traduzioni e conversioni, ma soprattutto un metadiscorso sull'importanza degli strumenti informatici nelle costruzioni cognitive dell'individuo contemporaneo.

Cristiano Poian

Alpha Beta Disco

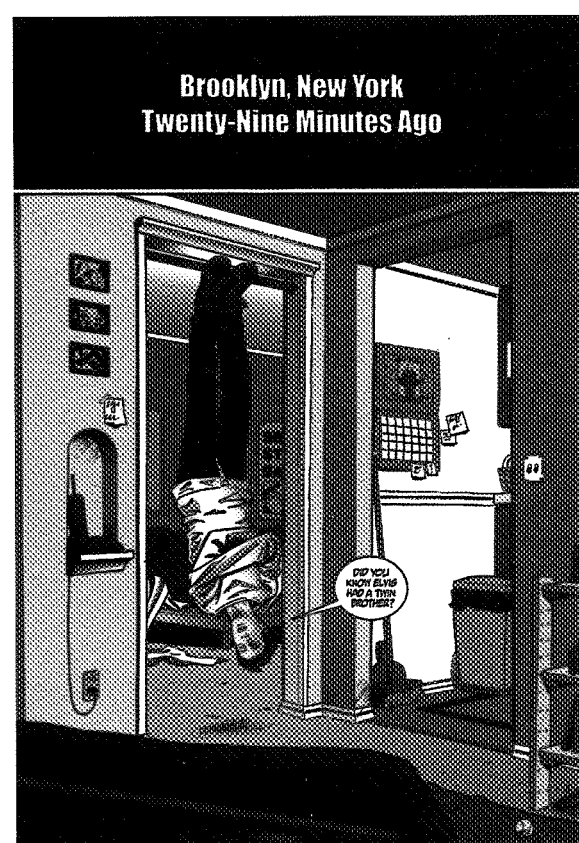
Alpha Beta Disco

Riferimenti web

www.mattroberts.info: spazio web personale di Matt Roberts
www.drop-box.net: sito del duo DropBox
www.mobileperformancegroup.com: sito del collettivo artistico MPG
www.rhizome.org: museo online dell'arte della rete
www.runme.org: portale di software art
www.wildernesspuppets.net: spazio online di Barbara Lattanzi
www.softcinema.net: sito del progetto SoftCinema di Lev Manovich.

Note

1. Termine coniato da Jay David Bolter e Richard Grusin, che nel loro *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, The MIT Press, 1999, attualizzano le tesi di Marshall McLuhan riguardo alla tendenza di ogni nuovo medium a contenere i media che li hanno preceduti.
2. http://www.rhizome.org
3. http://www.runme.org. Si tratta del portale per eccellenza del mondo della software art.
4. Carnivore è il nome di un tool per la sorveglianza di network di dati, ispirato al noto DCS1000, programma impiegato dall'FBI per monitorare le reti informatiche. Cuore del sistema, *CarnivorePE*, un'applicazione software che controlla ogni pacchetto del traffico Internet di una rete locale, passando tali dati a una serie di client. Un client Carnivore è un software che traduce tali pacchetti di codice informatico in forma differente (visiva, musicale, iconica...). Carnivore, ideato e realizzato da RSG (Radical Software Group) è stato premiato con il Golden Nica ad Ars Electronica 2002.

Y – *The Last Man. n. 1* (Prima tavola)

Y – *The Last Man. n. 1* (Seconda tavola)

Y - The Last Man e le serie Tv dei giorni nostri

La Vertigo Comics, frangia della DC Comics, è senza dubbio il più importante editore di fumetti per pubblico maturo al mondo. Dagli anni Ottanta ha centrato una serie di successi dopo l'altro, prodotti come *Sandman, Preacher, Hellblazer, 100Bulletts*, sceneggiatori del calibro di Neil Gaiman, Garth Ennis, Brian Azzarello, Warren Ellis, Alan Moore e tanti altri nomi che hanno contribuito, nell'ultimo decennio, allo sviluppo di questo mezzo espressivo, specialmente da un punto di vista narrativo. Una delle chiavi di sviluppo del fumetto è la sua relazione con il piccolo schermo: dalla presenza sempre più massiccia di televisori nelle pagine disegnate dagli anni Ottanta in poi agli sviluppi narrativi e di genere che spesso vanno a braccetto tra le due narrazioni seriali.

Le serie televisive più recenti sembrano compiere un duplice movimento.
Da un lato abbiamo una tensione verso il cinema classico, sia per opera di elementi narrativi che tematici, attraverso la creazione di serie il più possibile organiche e autoconclusive: prodotti di ampio respiro, non immediatamente ascrivibili a un genere ben codificato, e in grado di giostrare un ampio numero di personaggi.
L'altro movimento che compiono le serie tv – e quello che maggiormente ci interessa in questo momento – consiste nell'enfatizzare la proposizione di storie con temi e personaggi di carattere "fumettistico". Non sarà certo una novità – basti pensare ai telefilm con Hulk Hogan, a *L'uomo da sei milioni di dollari* e tanti altri – ma è vero che negli ultimi anni abbiamo avuto un'autentica invasione di prodotti come *Witch, Smallville* e molti adattamenti di fumetti che denotano una marcata tendenza verso performances tipiche dei comics: combattimenti, magie, elementi soprannaturali e linee narrative ridotte all'osso.
Questa sorta di interscambiabilità tra personaggi si manifesta, come detto, con il costante saccheggio dei supereroi più popolari da parte della tv – *Hulk, Wonder Woman, Superman* in più versioni, *Buffy, Witchblade* – ma anche con un significativo processo inverso, pensiamo tra gli altri a *X-Files, 24, Alias, C.S.I., Smallville* che godono di storie proposte sulla carta patinata.
Se è vero che questo interscambio accade con ogni mezzo espressivo, dai videogames al cinema, è altrettanto certo che il rapporto fumetto-televisione ha peculiarità assolutamente proprie, da molti punti di vista: si tratta di prodotti seriali dall'impianto narrativo fondato su un gruppo ristretto di personaggi, che attraversano di avventura in avventura un'infinità di situazioni, giocando perennemente sul delicato equilibrio tra continuità e modificazione della linea narrativa, tra struttura dell'intera serie (da consolidarsi di episodio in episodio) e autonomia della singola storia (per accogliere il fruitore dell'ultima ora).
Fumetto e tv condividono il destino di una continuità narrativa inframmezzata da messaggi pubblicitari – e questa non è una novità –, e grazie alle ormai popolari raccolte in dvd delle serie più popolari, condividono anche una doppia proposizione al pubblico, questa volta senza intermezzi pubblicitari o di altro genere. Il fumetto viene generalmente riproposto nelle *graphic novel*, volumi in cui i diversi cicli di avventure vengono presentati rispettando una totale continuità narrativa. Lo stesso vantaggio offrono le raccolte in dvd, anche se in questo caso i singoli episodi appaiono ancora ben delimitati a opera del menù di selezione.
La domanda che vogliamo porci in questo momento è: come reagisce il fumetto di fronte al costante travaso delle sue caratteristiche verso un medium di portata più ampia?

La risposta viene da un fumetto ormai molto popolare, nato nel 2002 dalla penna di Brian K. Vaughan e disegnato da Pia Guerra: *Y - The Last Man*.
Questa serie a fumetti ha la particolarità di assumere le caratteristiche narrative dei più recenti prodotti di intrattenimento, funzionando quasi da catalizzatore di temi e rappresentazioni della cultura popolare occidentale post 11 settembre. Temi e rappresentazioni vengono messi in scena con una cura maniacale negli sviluppi e nell'intreccio, attraverso un avvicinamento al linguaggio classico delle serie televisive più che all'immaginario cinematografico del passato. Vaughan dimostra di controllare pienamente la narrazione e di creare tensione grazie ad una serie di vertiginosi salti spazio-temporali, riuscendo ad orchestrare brillantemente differenti personaggi, i quali – apparente sorpresa – poco hanno a che fare con un immaginario strettamente fumettistico.
Procediamo con ordine.

Ci troviamo nell'estate 2002: una piaga sconosciuta e misteriosa uccide in pochi minuti ogni essere vivente con cromosoma Y sulla faccia della terra. Quasi 3 bilioni di uomini trovano una morte istantanea facendo sprofondare nel caos l'intero globo con le più avanzate società. Presto si formano micro-comunità, il potere politico (da sempre in mano agli uomini) è ora conteso dai rappresentanti governativi sopravissuti, le vie di comunicazione sono interrotte, le centrali ferme e gli eserciti quasi dissolti con l'eccezione dell'esercito israeliano, che diventa il più potente e numeroso al mondo.
In questo *day after* solo due maschi sopravvivono: il giovane aspirante escapista Yorick Brown e la sua scimmia, presto contesi da ogni forza politico-militare sulla terra. C'è chi li cerca per garantire la continuità della specie e chi li vuole eliminare, assicurandosi in tal modo che non vi sia mai più un uomo a portare rovina sul pianeta.
La narrazione si incentra poi su un lungo *on the road* (a piedi, per mancanza di mezzi) nel quale gli ultimi esponenti del genere maschile viaggiano alla ricerca di strumenti necessari a capire la loro peculiarità, accompagnati dal misterioso agente governativo 355 e da una scienziata esperta in clonazioni.
Si aggiunga poi che l'agente 355 è di colore, che la scienziata è una lesbica creatrice del primo clone umano, che le nuove tribù ospitano violente amazzoni, che una antica maledizione sembra all'origine della piaga, e ci si accorgerà di quanto sia originale la proposta del fumetto; un misto di temi dedicati al politicamente corretto, di nuove leggende metropolitane, di vecchie paure da guerra fredda tornate di moda negli anni del terrorismo, di dietrologia e sguardo sulle società utopistiche, di società segrete, di genetica e nuovi scenari militari, religiosi e fantapolitici. La rappresentazione di un mondo con una generazione di vita, di un tempo senza futuro, completamente schiacciato in un presente in cui le donne non sono più madri e, libere da un vincolo riproduttivo, diventano *altro*.

In tutto questo l'umanità dei personaggi è la caratteristica principale dell'opera: persone normali (e perlopiù *donne*) che devono combattere contro una super-calamità e rimettere in piedi il mondo intero. L'eroe della situazione è tale solo perché sopravvissuto misteriosamente ad un'epidemia, il suo "grande potere" ha a che fare con qualcosa di non manifestabile e la sua "grande responsabilità" è quella di continuare a sopravvivere finché la scienza non sarà in grado di ricreare uomini sulla terra. È un ragazzino che in mezzo al disastro pensa solo a ricongiungersi alla fidanzata bloccata in un altro continente. È una costante vittima – rapito, picchiato, minacciato, quasi violentato, ferito, quasi ucciso – la cui sopravvivenza è sempre in bilico.

Ormai consapevole che le possibilità del meraviglioso sono totalmente appannaggio di altri media, Vaughan opta spesso per uno sguardo quasi minimalista, e affina le caratteristiche di commistione spazio temporale del fumetto.
L'immobilità della pagina disegnata cessa di essere un limite e diventa un punto di forza: il tempo si può ghiacciare e scomporre in una serie di immagini diverse, tra cui è possibile saltare con lo sguardo. Basta una vignetta per rendere conto di uno spazio, di un tempo e di una situazione. Nel volgere di una sola pagina, il lettore ottiene tutte le informazioni necessarie a collegare il micro al macro, le vicende di alcuni arbitrari personaggi con il destino del globo. Se tempo e spazio si dilatano e restringono a piacere, lo si deve anche a un disegno netto e pulito, totalmente al servizio della sceneggiatura, e a una divisione in vignette assolutamente geometrica che gioca molto sulla calma vastità del taglio orizzontale e sulla velocità del taglio verticale. Là dove non può giungere (almeno, per ora) l'inquadratura cinematografica, si inserisce quella fumettistica, che appare in questo modo emancipata. Mentre le serie tv (sia di derivazione classica, sia fumettistica) tendono per esigenze produttive a chiudersi in un microcosmo, a rappresentare una sineddoche di una città, di una famiglia o della vita di un appartamento, il fumetto può permettersi il lusso di un costante viaggio. Inquadrature da angolazioni impossibili e totali accurati sono i nuovi termini di differenziazione tra fumetto e tv.
In *Y - The Last Man* – come in molti nuovi prodotti fumettistici e televisivi – spariscono le didascalie e le voci-pensiero dei personaggi, sostituite dalla rappresentazione grafica delle situazioni e da scritte in sovrimpressione, che precisano luogo e tempo dell'azione. Spesso una vignetta intera, con sfondo bianco e scritta nera, è dedicata allo scopo, realizzando così un elemento di punteggiatura di derivazione cinematografica, tipica anche delle serie televisive di genere.
Basterebbe un'analisi del n. 1 di *Y - The Last Man*[1] per capire di che cosa stiamo parlando. Il numero in questione si apre con una serie di cinque strette vignette orizzontali. La prima rappresenta una donna bionda in primo piano con mani e viso insanguinati che dice "C'è qualcosa che non va".
La seconda è nera con la scritta bianca "Brooklin – New York – Ora"
La terza ci offre un campo medio: sullo sfondo a destra vediamo la ragazza della prima vignetta che parla con una poliziotta, posta a sinistra dell'inquadratura. La donna cerca aiuto e l'agente le spiega che non può farci nulla. Nella quarta siamo laterali rispetto alla precedente. Le due donne sono disegnate in mezza figura, la poliziotta va verso la volante, a sinistra, ignorando la donna che le si avvicina da destra. Il dialogo continua e i fumetti di dialogo si sovrappongono. L'agente afferma che suo marito e i suoi colleghi sono morti. La quinta è un primissimo piano dell'agente che si porta la pistola alla tempia spiegando che tutti gli uomini sono morti.
Facendo una breve analisi empirica della pagina successiva, troviamo nell'ordine: una singola vignetta con il protagonista, appeso a testa in giù e con una camicia di forza, intento a parlare al telefono in viva voce. Sopra di lui la didascalia (sempre in bianco su nero) "Brooklin – New York – 29 minuti fa", poi, in sette luoghi differenti, vengono presentati tutti i protagonisti della storia, mentre si avvia uno stringente conto alla rovescia ("Washington, D.C. – 24 minuti fa"... "Al Karak, Giordania – 13 minuti fa"... "Nablus, West Bank – 3 secondi fa", ecc.) che si conclude con la morte dei maschi in quattordici diversi luoghi del mondo. Le vignette si fanno sempre più strette, veloci, lo spazio si amplia quanto più il tempo si condensa e si blocca in un unico momento, "Ora".
Y - The Last Man offre dunque forme di narrazione del tutto innovative, autonome sia rispetto a quelle televisive sia a quelle cinematografiche, che saggiano i limiti ontologici del linguaggio del fumetto. L'azione, per una volta, non appare imbrigliata nel testo ma sembra anzi prodotta dalle dinamiche del disegno stesso. Il *comic mainstream* ha gettato la sua controffensiva.

Stefano Baschiera

Note

1. Sul sito sito www.dccomics.com/vertigo è possibile scaricare in pdf questo numero.

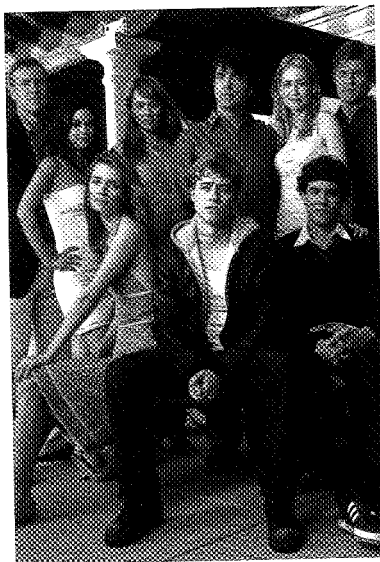
Scalata all'insuccesso

Genitori e figli nelle nuove serie Tv

Sono passati molti anni, molti anni davvero, da quando le famiglie delle serie televisive avevano il volto rassicurante dei Cunningham o dei Robinson.
Happy Days e il *Cosby Show* erano serie Tv tra loro differenti, per l'ambito sociale e per l'epoca in cui erano ambientate, ma entrambe raccontavano le vicende di una famiglia unita e per lo più saldamente gerarchizzata, rappresentazione del sogno americano; dove i genitori occupavano una posizione certa, stabile, e i figli avevano il loro spazio.
Quando all'inizio degli anni Novanta *Beverly Hills 90210* ha fatto il suo ingresso televisivo, spopolando e rivoluzionando il concetto di serie adolescenziale, i contorni e gli spazi occupati dalle diverse generazioni hanno cominciato a farsi meno definiti. I figli, già protagonisti, con calma hanno iniziato a guadagnare altre posizioni che in precedenza non gli competevano, mentre i genitori perdevano, o per meglio dire, conquistavano ruoli meno rigidi e prima impensabili. Il cambiamento era ancora ad uno stadio embrionale; i Walsh, Cindy e Jim, genitori affiatati ed affettuosi di Brenda e Brandon, punto di riferimento anche per i loro amici allo sbando, erano sì una mosca bianca nel desolato panorama genitoriale dei ricchi quartieri losangelini, ma erano pur sempre ancora una presenza certa e concreta.
Ad una decina d'anni di distanza, arrivando ai giorni nostri, la questione è ormai divenuta evidente. I contorni sono stati definitivamente sfumati e il concetto stesso di generazione è in via di eliminazione.
The O.C., annunciato come il nuovo *Beverly Hills*, narra le vicende di Ryan, adolescente sbandato, che arriva nella ricca e tanto snob Newport e qui cerca di integrarsi, con nuovi amici, nuovi amori e una nuova famiglia. Per la verità, in fin dei conti non ci mette neppure molto, ma d'altronde lo scopo della serie non è propriamente questo.
Orange County infatti non è Beverly Hills. È proprio un luogo a parte, una sorta di comunità, quella di Newport, che si chiama fuori, o comunque vorrebbe farlo, dagli eccessi di Los Angeles e finisce per accumulare carichi di tensione insostenibili. Così gli adolescenti di *O.C.* finiscono per interagire con i "quarantenni", i genitori, in modo alquanto bizzarro: questi ultimi non sono più punti di riferimento o nemici familiari che restano relegati nei loro spazi attorniati da un'aura rassicurante a tutti i livelli, ma diventano loro pari. Le posizioni si accomunano mettendo sullo stesso piano i differenti protagonisti che divengono così alleati o avversari alla pari, eventualmente superabili nella scalata al successo. Di qualunque tipo di successo, reale o fittizio che sia. A far muovere in termini di azione è la conquista di visibilità e di realizzazione sociale. Non c'è più uno spazio distinto per ciascuno, ma le opportunità sono le stesse, indistintamente per tutti. È una lotta aperta, non violenta ma sottile, tra le diverse generazioni. I ruoli non sono più definiti, così come le priorità di ciascuna fascia d'età, e non è inusuale che i guai in cui si cacciano i genitori siano gli stessi che vedono, ed ancor più vedevano protagonisti, gli adolescenti nelle serie di qualche anno fa.
Se da un lato la "famiglia tipo" tende ad adeguarsi a nuovi e ormai comuni prototipi sociali, paradossalmente, dall'altro lato, essa assomiglia sempre più allo stereotipo del grande e classico nucleo famigliare da *soap opera*, così come sono le stesse vicende che si modellano pian piano fino ad uniformarsi a tali saghe, tra tradimenti e faide interne.
Venti, venticinque anni di differenza se non di più, eppure questi personaggi sono in lotta tra loro per le stesse cose. Diventano rivali in amore, ma spesso non si tratta più della Lolita di turno che usurpa il trono di mamma, rubandole il nuovo fidanzato: ora è la signora, novella Mrs Robinson, che intreccia una torbida relazione col fidanzatino della figlia, salvo poi mollarlo per il solito riccone, abbandonando il turbato quindicenne, o giù di lì, nella più grigia disperazione.
Quarantenni al potere, dunque. Le vicende dei genitori acquistano una posizione di tutto rispetto, facendo guadagnare a questi personaggi porzioni assai rilevanti di visibilità all'interno del singolo episodio. E questo è un dato da non sottovalutare assolutamente, perché se da una parte stiamo parlando di serie che si rivolgono ad un pubblico composto di ragazzini, dall'altra è sicuramente rilevabile in questi prodotti la strizzata d'occhio a spettatori adulti, a prescindere da eventuali crisi di mezz'età o sindrome di Peter Pan.
D'altro canto, la creazione di quella che sembra essere un'unica e globale fascia di comportamento e di pensiero, al di là dell'età anagrafica dei protagonisti, sembra grosso modo essere ormai presente con notevole frequenza nelle serie televisive *tout court*, al di là della loro "vocazione" adolescenziale.
Spostandoci sull'altra costa, in senso letterale e figurato, rispetto a *O.C.*, raggiungendo la Miami di *Nip/Tuck*, le cose non sembrano andare molto diversamente, anzi qui sono spinte ancora più avanti. Meno scrupoli, meno pudori. Qui si gioca a carte scoperte, ma dopo tutto non si tratta più, come abbiamo detto, di una serie Tv per adolescenti e quindi si può pure tralasciare la doverosa briciola di buonismo che lì ancora non sembra del tutto eliminabile.
Bellezza ricostruita o creata dal nulla, soldi, potere, eccessi sessuali ed egocentrismo alle stelle sono elementi che nella serie in questione la fanno da padroni. Protagonisti i due chirurghi plastici del rinomato studio McNamara e Troy, amici fin dall'università e innamorati della stessa donna, Julia, moglie del dottor Sean McNamara, il più posato della coppia. Questi, con due figli a carico, è di condotta meno estrema rispetto a Christian Troy, guru dei *Botox Party* per ricche signore, nonché sesso-dipendente senza speranza, che troverà forse nel corso degli episodi un'opportunità di svolta e redenzione nella possibilità di diventare padre.
I rapporti tra i vari personaggi della serie sono piuttosto complessi, anche e soprattutto perché si tratta di personalità in continuo mutamento o, volendo, ancora in costruzione, in modo similare ai corpi e ai tratti fisici a cui i protagonisti danno forma e modificano durante i loro interventi chirurgici. Così, quando Sean scoprirà di non essere il padre biologico di suo figlio Matt, e per di più si renderà conto che quest'ultimo è frutto di una relazione, seppur brevissima e lontana nel tempo, tra Julia e Christian, i ruoli dei personaggi verranno in qualche modo sovvertiti. Christian, che era stato per il giovane Matt, nel corso dei primi episodi, una sorta di guida ai piaceri terreni di cui il dottore è gran conoscitore ed estimatore, ora, conoscendo la verità sulla paternità del ragazzo, assumerà nei suoi confronti un ruolo ben più protettivo ed effettivamente paterno, mentre per Sean inizierà una specie di discesa agli inferi, un percorso a ritroso per fare i conti con i suoi demoni troppo a lungo repressi.
La costruzione dei diversi personaggi in questo e in molti altri casi si rivela come un castello di carte pronto a crollare,

fondato sull'incertezza. La malinconia nello spegnere le quaranta candeline è simile alla paura e alla perplessità di un ragazzo nel suo accedere all'età adulta – ma la cosa sembra non essere solamente temporanea. Il limbo, la fase di transizione attraversata dai protagonisti di questi telefilm – sia dai genitori che dai figli –, ha caratteristiche temporali costanti e perenni. L'azione, allora, complica i legami ma li rende pure più intensi, e di conseguenza aumenta il piacere della visione da parte dello spettatore.
Persino i personaggi chiave della narrazione, spesso catalizzatori degli eventi, vedono le proprie caratteristiche mutare a seguito di questo cambiamento di prospettiva. Si tratta ormai di compiere azioni che hanno come obiettivo solo la pura convenienza.
I rapporti tra adulti e ragazzi spesso non vengono esplicitati chiaramente, ma sembrano comunque delinearsi, come abbiamo detto, su un livello comune, dove madre, padre e figli sono simbioticamente legati, ma pronti, all'occorrenza, ad eliminarsi a vicenda o a procurare danni all'altro se questo si rivela vantaggioso per sé e per i propri scopi. La relazione genitori e figli, in termini di affetto, è stato un tema troppo a lungo usato ed abusato ed appare quindi più redditizio per tutti, dentro e fuori lo schermo televisivo, raggiungere una quasi totale parità dei ruoli, cosicché non siano più solo i ragazzi ad eccedere e a trasgredire le, tacite o meno, regole familiari, ma siano proprio le generazioni guida a riappropriarsi di certe opportunità – e nella maggior parte dei casi senza farsi troppi scrupoli; in una sorta di scalata senza meta finale, senza traguardo, e probabilmente senza successo per nessuno, perché se c'è una progressione lo spostamento è comunque all'indietro. Si cresce e si vive, nelle serie televisive di oggi, tra tensioni inaudite, realizzazioni personali durissime, scontri aperti accessibili a tutti. Ma proprio questo accumulo di situazioni se da un lato porta alla creazione di un nuovo tipo di narrazione e di personaggi – non più costretti dentro fasce di età anagrafica e ruoli famigliari definiti–, dall'altro permette al genere di rinnovarsi ancora una volta.

Anna Soravia

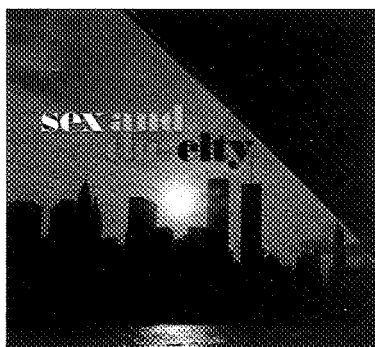
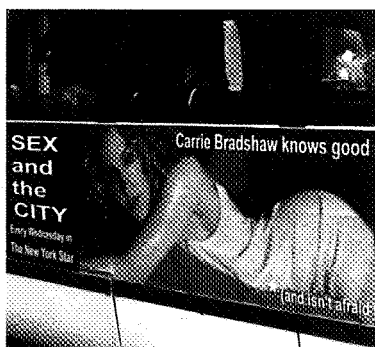
Happy Days

The O.C.

Piccole donne crescono

Fine di una serie di culto: Sex & the City

Dal 1998 al 2004, sei anni di passioni e fanatismi per scoprire che il famigerato, odiato, amato, venerato Mr Big di Carrie Bradshaw, l'uomo prediletto dalla donna icona di tutte le over 30 del mondo, si chiama John. Sei anni per dare un nome ad un personaggio che compare nel primo episodio e che chiude, con identica posa, l'ultima puntata della serie. Una chiosa di semplicità, di banalità, quasi. Abbiamo aspettato sei anni per sapere che si chiama "solo" John? Ma proprio un nome così banale...? Sì, proprio così, e riteniamo non si sia trattato di una scelta del tutto casuale.
In fondo è la semplicità, l'ovvietà, la cifra stilistica e narrativa scelta per chiudere una delle serie che hanno fatto la storia dell'immaginario di fine XX secolo.
Sex & the City nasce nel 1998 appunto, creato da Darren Star, e diventa in men che non si dica un programma di vero culto. Il sesso raccontato con disinibizione da quattro trentenni newyorchesi professionalmente e socialmente affermate, ma sentimentalmente disastrate, s'intende... Il sesso, soprattutto, come veicolo di disagi, di riscosse, di paure e di vittorie. *Sex & the City* segna il panorama televisivo, in cui s'immette con forza, e diventa un vero e proprio fenomeno mondiale. Dialoghi intelligenti e brillanti, umorismo tagliente e provocatorio, totale assenza di pudori o tabù e, insieme, una completa mancanza di volgarità fine a se stessa decretano un successo senza precedenti. Forza indiscutibile della serie sono le quattro protagoniste, i quattro tipi femminili, raffinati in una rappresentazione davvero rara, che unisce il prototipo e il carattere più puro ad una serie di sfumature, di progressioni e di crescite del personaggio, sensibili solo sulla lunga durata.
Ci sono sostanzialmente due modi per seguire una serie come questa: la fruizione occasionale, possibile e godibile, accanto alla fruizione continuata, consigliabile ovviamente ma non strettamente necessaria. L'ambivalenza della narrazione, che ha reso possibile l'instaurazione di un doppio regime di pubblico, più o meno costante, ha fatto la fortuna della HBO, grande madre produttrice. Sulla lunga durata è possibile comprendere il lavoro di costruzione e perfezionamento del personaggio che gli sceneggiatori hanno portato a termine. E qui risiede la grandissima fortuna del telefilm: nonostante la "fantascienza" degli abiti firmati, degli appartamenti patinati, delle serate più *glamour* e dei locali più *in*, questi personaggi racchiudono verità molto semplici e molto comuni. E se ci hanno divertito cambiando abito ad ogni puntata (non ce n'è uno che si ripeta, mai, in sei anni di serie...per la gioia degli stilisti più sponsorizzati, a partire dallo *shoes stylist* più celebre del mondo, Manolo Blanhik, che ha visto lievitare i prezzi delle sue già costosissime creazioni...), essi rimarranno nel nostro immaginario per problematiche ben più prossime ad ogni spettatrice. Da quelle sessuali, delle quali "non si parla", come *status quo*, a quelle sentimental esistenziali, a quelle squisitamente contingenti e molto concrete: le mille declinazioni di depilazione e metodi anticoncezionali, la gestione delle dinamiche interrelazionali con un ex che si trova nel tuo stesso ascensore o con un fidanzato che non dorme senza il suo cd "rumori del sottobosco", e via procedendo di paradosso in paradosso... Come non riconoscersi, fuor d'ipocrisia, in questa disarmante immediatezza? Così ecco la ninfomane Samantha, la gelida Miranda, l'ingenua Charlotte e la narratrice Carrie, super-carattere protagonista ed iper-declinato fin dal primo episodio. Ma esistono altre mille sfaccettature delle stesse, e alla fine se si cerca di "fermare", etichettare un personaggio che seguiamo da sei anni non ci riusciamo più. Avreste la stessa difficoltà nel valutare uno qualsiasi dei protagonisti di *Friends*? Altra serie generazionale metropolitana che ha tentato un simile sviluppo dei personaggi ma che non è riuscita ad emergere dal prototipo.
Ed è proprio la sesta ed ultima stagione di *Sex & the City* a racchiudere, a chiarire, ad esibire più delle altre, la normalità dietro il *glamour*, la sfumatura dietro il carattere. Piccole donne crescono, insomma, e alla fine la vita arriva anche per loro e le problematiche mutano. Se già la quinta stagione aveva inevitabilmente risentito delle conseguenze dell'11 settembre, che aveva deposto un velo di riflessione e malinconia sulle nostre eroine, coinvolgendole in divorzi e in maternità non proprio facili, la sesta ed ultima si caratterizza più che mai per l'amarezza che la permea. In fondo, gli eventi del 2001 non potevano lasciare indifferente una serie che ha proprio in New York la sua quinta (o forse prima...?) protagonista assoluta. Il lieto, lietissimo, quasi stucchevole finale, in fondo, va ad

edulcorare una serie di episodi che ci hanno fatto soffrire non poco. Ridurre Samantha, vulcanica presenza tutta sesso e vitalità, a una donna costretta a vedere il proprio amato corpo mutilato da un male esageratamente comune, come un tumore al seno, è stato un colpo basso. Introdurre un fatto del genere, brutalmente, nella vita tra lustrini e paillettes non dev'essere stato facile, ma tant'è: creatori e sceneggiatori ci sono riusciti benissimo. Se Samantha deve lottare con un male tanto orribile, non va meglio alla povera Charlotte che, investita una vita intera nell'ideologia della famiglia, si ritrova, proprio alla soglia dei quarant'anni e dopo un primo matrimonio fallito, con la consapevolezza della sterilità, limite senza troppo margine per una donna. Così, l'apparentemente algida Miranda deve scendere a patti con le proprie difese emotive per arrivare a comprendere che la coppia, l'amore e il matrimonio sono fatti anche di compromessi, di trasferimenti a Brooklyn e di suocere delle quali doversi prendere cura. E Carrie? L'eroina per eccellenza è quella che paradossalmente esce più mediocremente dalla serie: a lei il compito di riportare la favola nei cuori delle telespettatrici fedeli, che col suo ritorno con Mr Big possono continuare a sognare. Ma forse è un po' poco. L'irruzione tagliente della disillusione ha già aperto uno spartiacque e nessuno sogna più troppo. C'è un velo di tristezza in quell'ultima inquadratura delle nostre quattro che camminano verso la macchina da presa con entusiasmo apparentemente immutato. C'è l'ottimismo della forza d'animo, dell'amicizia e dell'unione che fa la forza; ma ci sono anche tutta la pesantezza e il disincanto che hanno fatto la parte del leone nell'immaginario americano di questi ultimi anni.
Chiude così il telefilm più amato dal pubblico femminile dell'ultimo decennio, insieme alla visionaria e surreale *Ally McBeal* (che ci lascerà con un finale ancora più amaro...). Ce lo ricorderemo per il coraggio: chiudere dopo solo sei stagioni, per non cadere nel patetico e nel paradossale, per non cedere alla ripetizione, per concedere alle protagoniste quarantenni una vita normale (nell'economia del "sogno" seriale...), è una scelta di rara intelligenza, che consacra l'onestà di questa serie e le renderà degna memoria.

Margherita Chiti

Sex & the City

La bionda esplosiva

Apologia del cinema (secondo Frank Tashlin)

La bionda esplosiva (*Will Success Spoil Rock Hunter?*, Frank Tashlin, 1957)

"Riflettete un attimo sulla differenza che passa tra la visione di un film come *La tunica* su uno schermo televisivo di 24 pollici e lo stesso film proiettato su uno schermo venti o trenta volte più grande, e sarete colti da un certo entusiasmo al pensiero che i film visti al cinema sono la miglior forma esistente di intrattenimento".

Darryl F. Zanuck[1]

"Stiamo entrando nell'epoca del grande schermo. Ritorneremo al cinema e 'ci riempiremo gli occhi'".

François Truffaut[2]

La messa a punto e l'utilizzo di nuovi e più ampi formati (Cinemascope, Vistavision, 70 mm), spesso associati a inedite e più efficaci tecniche di riproduzione del sonoro, rientrano tra quelle strategie di spettacolarizzazione della visione con cui il cinema, dall'inizio degli anni Cinquanta, risponde alla diffusione domestica e alla pervasività di un nuovo e più piccolo schermo, quello televisivo.
Uno degli aspetti più interessanti è che molti film dell'epoca, oltre a sfruttare a fini espressivi le nuove tecnologie spettacolari (il rinnovamento tecnologico diventa così innovazione linguistica), le mettono, più o meno esplicitamente, in scena, tematizzando il contrasto con il mezzo televisivo ed esaltando le potenzialità del cinema. Il film di Tashlin presentato quest'anno nella sezione "Formati d'autore" del Cinema Ritrovato (Bologna, 3-10 luglio 2004), *La bionda esplosiva, Will Success Spoil Rock Hunter?*, è un esempio emblematico di questa tendenza: nessun altro film degli anni Cinquanta, ha scritto Jonathan Rosenbaum, è così vistosamente ossessionato dallo spettro della televisione[3].
Già un anno prima, con *Gangster cerca moglie* (*The Girl Can't Help It*, 1956), Tashlin aveva giocato con la messa in scena delle risorse tecnologiche del mezzo cinematografico, richiamando l'attenzione dello spettatore con un bizzarro gesto autoriflessivo: all'inizio del film, infatti, il protagonista reclama le qualità visive (Cinemascope e colore "by De Luxe") "promesse" nei titoli di testa, e lo schermo, a comando, si colora, mentre i bordi

si allargano fino a raggiungere il formato richiesto.
L'anno successivo, con *La bionda esplosiva* (anch'esso in Cinemascope), Tashlin tematizza in maniera ancora più radicale ed ossessiva il divario tecnologico e la presenza sempre più ingombrante della televisione e, sua diretta emanazione, della pubblicità. Il film di Tashlin si caratterizza allora per una sorta di metatestualità "obliqua": parlando della pubblicità e della televisione (che costituiscono i luoghi mediatici di ambientazione del film), Tashlin riesce ancora a parlare della grandezza del cinema, pur non rinunciando a ridicolizzarla con quello stile "fracassone" e sgangherato e quell'affettuoso, beffardo cinismo che lo contraddistinguono (e che raggiungono l'apice nel finale, con l'improbabile comparsa di Groucho Marx).
L'azione dissacratoria di Tashlin comincia fin dai titoli di testa, investendo addirittura il primo e più autorevole segnale di ingresso nella finzione, il logo della casa di produzione.
Se oggi certe pratiche di rielaborazione del logo sono piuttosto note e relativamente comuni, si segnalano invece per una forte anomalia nel panorama degli anni Cinquanta. Nel film di Tashlin, in particolare, il jingle del logo della 20th Century-Fox ha un esecutore d'eccezione: si tratta del protagonista del film, Rockwell Hunter, che, miniaturizzato nel margine sinistro dello schermo (il logo rimane centrale), si alterna a diversi strumenti, trovando il tempo di borbottare "Ah, che cosa fanno fare per contratto agli attori, di questi tempi..."[4].
Con l'intromissione inaugurale del protagonista (che per giunta dichiara esplicitamente il proprio statuto di attore) il film avvia dunque fin dall'inizio la propria attitudine autoriflessiva e metatestuale, e la prolunga per tutta la durata dei titoli di testa.
Alla scomparsa del logo, infatti, Rock Hunter si "ingrandisce" fino ad occupare tutta la metà sinistra dello schermo, e lì rimane ad interagire con i titoli che si succedono sul lato destro; li "presenta", letteralmente, commentandoli, scherzandoci sopra (alludendo al fatto, per esempio, che noi spettatori gradiremo molto più della sua presenza quella delle generose forme della star del film, Jayne Mansfield), e arrivando persino ad alimentare un divertente gag sul titolo del film, che finge di essersi dimenticato. Va tuttavia specificato che, per mitigare in qualche modo il carattere dissacratorio di questa operazione, e segnalare la propria diretta, inevitabile implicazione in quella stessa cultura pubblicitaria presa di mira (tranquillizzando al contempo i produttori), Tashlin fa in modo (a questo serve anche, ad esempio, il gag sul titolo) di inserire nel monologo di Hunter della "pubblicità occulta" per la Fox, nominando molti film ed attori celebri del periodo.
Ma l'elemento di maggiore curiosità arriva a questo punto: tra i titoli di testa e l'incipit del film (che presenta una veduta di New York per poi farci entrare nell'ambiente di lavoro di Hunter — quello pubblicitario, dicevamo), una lunga, sorprendente serie di deliranti parodie e caricature di spot pubblicitari televisivi. Il film, allora, non solo tematizza la presenza divenuta ormai eccessiva e assillante della televisione, ma ne prende in prestito linguaggi, forme e modalità comunicative per ridicolizzarle, e gioca con le nuove abitudini di fruizione dello spettatore televisivo, costringendo quello cinematografico a sorbirsi la lunga "pausa pubblicitaria" ancora prima dell'inizio del film.
Altro aspetto del nuovo mezzo ad essere preso di mira è quello della supposta capacità della televisione di facilitare e migliorare la comunicazione e gli scambi sociali. Al limite, questa sua nuova ingombrante presenza, già derisa, può maldestramente cercare di sostituirli: in almeno due situazioni, infatti, il protagonista riesce ad avere accesso alla propria realtà solo attraverso la televisione. Quando al mattino si sveglia senza trovare in casa la nipote, è solo accendendo lo schermo che la scopre urlante in aeroporto, intenta ad accogliere la stella del cinema appena arrivata da Hollywood, Rita Marlowe; e quando Rita Marlowe si trova proprio sotto casa sua, è solo seguendo la diretta televisiva che riesce a sentire cosa l'attrice sta cercando di dirgli.
Ma non sono questi gli unici momenti in cui il cinema (quello spettacolare, a colori e in formato Scope) si prende gioco della fruizione televisiva e degli standard tecnologici del piccolo schermo. Un'altra interruzione spezza arbitrariamente a metà il tessuto del film: è ancora Rock Hunter che si rivolge allo spettatore e, questa volta, proprio allo spettatore televisivo, "abituato a pause e interruzioni". E mentre Hunter, sguardo in macchina e aria canzonatoria, dà vita ad un esilarante monologo che tesse le lodi ed enumera i vantaggi del nuovo medium, l'immagine si dissocia e avvia un proprio personale discorso che sistematicamente smentisce quello verbale: i margini dell'inquadratura si restringono bruscamente, fino a confinare il primo piano di Hunter in un minuscolo riquadro in bianco e nero al centro dello schermo, continuamente disturbato da interferenze e distorsioni proprio mentre vengono elencate le prodigiose qualità dell'immagine televisiva.
Il ritorno del colore e del formato Scope celebrano da soli la supremazia (e non solo tecnologica) del mezzo cinematografico, rinforzando quella "apologia del cinema" (in chiave ironica e dissacratoria, certo) che il film svolge anche sul piano tematico: per quanto siano sempre più aggressive e pervasive, è del cinema che televisione e pubblicità si nutrono. E a ricordarlo basterebbe la presenza di Jayne Mansfield (Rita Marlowe nel film, lo ricordiamo...), insieme caricaturale, inaccessibile e già nostalgica; senza di lei, e senza le sue "so-so-kissable lips", televisione e pubblicità non avrebbero di che vivere. Il processo di vampirizzazione era appena cominciato.

Valentina Re

Note

1. Darryl F. Zanuck, "Entertainment Vs. Recreation", *The Hollywood Reporter*, n. 36, 26 ottobre 1953, ora in *Cinegrafie, CinemaScope. Più grande della vita/Larger than Life*, n. 16, 2003, Bologna-Genova, Cineteca del Comune di Bologna/Le Mani, 2003, p. 267; tr. it. "Intrattenimento vs. divertimento", in *Cinegrafie 16*, cit., p. 61.
2. François Truffaut, "En avoir plein la vue", *Cahiers du cinéma*, n. 25, luglio 1953, ora in *Cinegrafie 16*, cit., p. 278; tr. it. "Riempirsi gli occhi", in *Cinegrafie 16*, cit., p. 74.
3. Si veda la nota sul film di Jonathan Rosenbaum in Roger Garcia, Bernard Eisenschitz (a cura di), *Frank Tashlin*, Crisnée, éditions Yellow Now/éditions du Festival International du film de Locarno, 1994, pp. 171-172.
4. Per un'altra, curiosa modificazione del logo in tempi non sospetti (il fenomeno è oggi più consueto; cfr. Francesca Betteni-Barnes, "Ai confini della realtà narrativa: il logo cinematografico tra credits, spettatore e testo filmico", in Veronica Innocenti, Valentina Re (a cura di), *Limina. Le soglie del film/Film's Thresholds*, Udine, Forum, 2004, pp. 121-128) si può vedere *Sullivan's Travel, I dimenticati*, di Preston Sturges, 1941: un travelling all'indietro rivela che il logo circolare della Paramount è il sigillo di una busta che una mano femminile apre, rivelando una sorta di "copertina" con il titolo e un disegno che richiama *I viaggi di Gulliver*.

La bionda esplosiva

Le Giornate del Cinema Muto
XXIII Pordenone Silent Film Festival
Sacile, 9-16 ottobre 2004

La rivoluzione visibile di Dziga Vertov

"Le fabbriche del reale" è la retrospettiva che quest'anno le Giornate del Cinema Muto hanno dedicato al regista sovietico Dziga Vertov nel cinquantesimo anno dalla morte (1896-1954). I film di questa storica rassegna sono stati proiettatati in ordine cronologico, sia per comprendere meglio l'evoluzione del rivoluzionario cineasta, sia per rispettare la concezione cinematografica di Vertov: il movimento del Cine-Occhio è un film in continua evoluzione. Le copie delle pellicole sono provenute dai maggiori archivi cinematografici russi quali il Gosfilmofond di Mosca e il RGAKFD di Krasnogorsk[1]; ma anche dall'Österreichisches Filmmuseum di Vienna, che possiede probabilmente la più vasta collezione di opere di Vertov, e dal Nederlands Filmmuseum, che ha invece fornito due copie uniche.
Nei due cinema di Sacile – il Ruffo e lo Zancanaro – (l'anno prossimo il Festival ritornerà a Pordenone), "Le fabbriche del reale" è iniziata con una dozzina di numeri di *Kino-Nedelia*, i cinegiornali girati tra il maggio 1918 e il giugno 1919, nei quali la partecipazione di Vertov si concretizzò soprattutto sul piano della scrittura (pur avendone diretti alcuni). Questi cinegiornali erano semplici resoconti settimanali, che illustravano per lo più inaugurazioni di statue dedicate ai nuovi eroi della Rivoluzione. A questo proposito riporto un'acuta osservazione di Yuri Tsivian, uno dei curatori della Retrospettiva:

> [Le statue] erano cose alla buona tirate su con materiali poco durevoli (gesso e simili). Un caso curioso nella storia dell'arte monumentale: un'intera generazione di monumenti è sopravvissuta grazie al fragile mezzo filmico[2].

Ed è da questo materiale filmico che provengono le immagini della rivoluzione di febbraio, dell'abdicazione dello zar, del governo provvisorio e della presa di potere dei bolscevichi per quello che sarà il primo lungometraggio di Vertov: *Godovshchina Fevralskoi Revoliutsiiv Petrograde* (*L'anniversario della rivoluzione di febbraio a Pietrogrado*, 1918). Purtroppo, di questo film si è conservato solamente il secondo rullo.

Nei materiali di questo periodo non troviamo traccia delle famose sperimentazioni del regista, che intanto lavora per la propaganda. Vertov tuttavia gira *Mozg Sovetskoi Rossii* (*Il cervello della Russia Sovietica*, 1919), ovvero il biglietto da visita del Cremlino che Lenin ordina di spedire all'estero: in esso sono presentati tutti i membri del governo sovietico. Nello stesso anno Vertov si occupa di *Protsess Mironova* (*Il processo Mironov*). Mironov era un famoso colonnello rivoluzionario, accusato però di insubordinazione dagli strateghi Lenin e Trotsky. Il governo bolscevico lo condanna a morte, ma un decreto del Comitato esecutivo speciale gli evita l'esecuzione – come recita l'ultima didascalia del film – "per i grandi servigi resi in passato alla causa rivoluzionaria".
Dopo questa prima e dovuta introduzione alla figura del regista, la parte più corposa ed interessante della Retrospettiva è stata dedicata agli anni più prolifici della sua carriera. Nella prima metà degli anni venti Vertov è impegnato con due serie di cinegiornali: la più famosa, *Kino-Pravda*, e la più tradizionale, *Goskinokalendar*. Quest'ultima era "l'equivalente di un calendario a fogli da strappare", e alcune didascalie hanno proprio dei fogli di calendario come sfondo. Di questo cinegiornale si sono conservati tutti i 57 numeri (girati tra l'aprile del 1923 e il maggio del 1925), ma alle Giornate ne sono stati presentati solamente quattro, probabilmente per motivi di spazio. Di seguito, ecco i *Kino-Pravda*, terreno sul quale Vertov non si limita più semplicemente a mostrare le cose. *Pravda* era il nome del quotidiano ufficiale del Partito Comunista, e quindi il rispettivo cinegiornale doveva avere un evidente taglio politico. Consapevole che la rivoluzione politica era anche artistica, i *Kino-Pravda* diventano oggetti di sperimentazione. Dai film americani di finzione Vertov desume il ritmo, la velocità, da cui le successioni di sequenze rapidissime: in mezzo minuto anche più di dieci inquadrature. Montaggio veloce – la montatrice è sua moglie, Elizaveta Sviliva –, sequenze legate al lavoro, i volti fieri delle persone comuni, ad un terzo di secondo la durata di alcune sequenze. Kulesov e Ejzenstejn rivolsero non poche critiche al montaggio utilizzato nei documentari. I due sostenevano che esso non deve essere definito dal regista, ma dal materiale. Vertov si rifiutò sempre di adeguarsi alle altrui aspettative, preferendo le emozioni e la poesia alla sem-

L'uomo con la macchina da presa

Vertov con la moglie Elizaveta Svailiva

plice cine-analisi dei fatti. Mentre la macchina da presa di Mikhail Kaufman (fratello di Vertov) riprende le impalcature delle case in costruzione, facendole sembrare opere costruttiviste, Rodchenko inizia una collaborazione con Vertov costruendo didascalie tridimensionali e fotograficamente animate.

I *Kino-Pravda* sono dei veri e propri documenti del periodo. Iniziati nel 1922, i primi otto numeri illustrano le fasi del processo che quell'anno si tenne contro il Partito Socialista rivoluzionario da parte del Partito Bolscevico. Vertov documenta: delegazioni socialiste, picchetti alla stazione ferroviaria, manifestazioni, spedizioni punitive alla prima comparsa. Il numero 8, per esempio, presenta questa successione: un'inquadratura del tribunale con l'apparizione dei giudici; un dito che muove le lancette di un orologio per indicare il tempo che passa; alcune persone che si raccolgono attorno ad un'edicola in attesa dell'uscita del giornale con il verdetto; un uomo che si sporge dal finestrino del tram per comperare il giornale dallo strillone. Ebbene, l'uomo che si affaccia dal tram è Vertov e le persone in fila presso l'edicola altri amici del regista. Un po' strano se si considera che i *Kino-Pravda* erano girati da membri di un gruppo che condanna ogni forma di recitazione al cinema. Del resto, è lo stesso gruppo che dimostra di non essere schiavo dei propri dogmi.

Le sperimentazioni in queste edizioni sono sottili ma geniali. Una su tutte: un uomo ha il viso coperto dal giornale che sta leggendo, il titolo sulla pagina è "*Kino-Pravda* n. 5. 7 luglio 1922". L'uomo siamo noi e il giornale il film che stiamo guardando.

Il *Kino-Pravda* n. 16 è interessante almeno per un fatto: Ejsenstejn, che allora non era ancora entrato in feroce scontro con Vertov, sosteneva uno spettacolo cinematografico come parte integrante della sua eccentrica produzione teatrale. Vertov decise di aiutarlo. Alla fine, per giustificare le spese, questi dovette inserire nel suo cinegiornale quello che Ejsenstejn aveva girato per i propri interessi, intitolandolo *I sorrisi di primavera del Proletkult*. Quello che è in realtà il primo film del teorico del montaggio oggi sarebbe sicuramente perso se Vertov non lo avesse incluso in una edizione del *Kino-Pravda*.

Kino-Glaz (*Zhizn Vrasplokh*), ovvero *Cine-Occhio – La vita colta alla sprovvista* (1924), è il primo documentario a lungometraggio di Vertov non costruito con materiale di repertorio. Il regista russo non ha mai lesinato nelll'attingere a materiale precedentemente girato per i suoi esperimenti o in vista di nuovi documentari. Il film è una svolta nell'evoluzione della teoria filmica di Vertov, che dopo il 1924 parlerà di verità attraverso il mezzo e delle possibilità dell'occhio cinematografico (il *Kino-Glaz*, appunto). *Kino-Glaz* quasi "non fa parte del genere documentaristico; gli è superiore nella misura in cui coglie la 'vita così com'è', là dove lei non ci attende"[3]. Il film improvvisa, cattura l'esistenza di sorpresa, senza alcuna pianificazione, accettando l'imprevisto come parte dell'esperimento. Seguendo la vita di un giovane pioniere, Vertov e Kaufman sbirciano negli angoli nascosti della realtà sociale e nei suoi bassifondi. Vertov vuole mostrare la gente senza maschera, nel momento in cui non recita, per leggerne i pensieri spogliati dalla macchina, anche se qui, in realtà, la struttura concettuale è molto rigida: dimostrare che le persone "cattive" sono tali perché vivono in un società ingiusta.

Nel 1925 i soviet commissionano a Vertov un documentario, in occasione delle elezioni del 1926, per dimostrare quanto di buono aveva fatto il Consiglio Sovietico uscente, in modo da farlo rieleggere. Vertov accetta, ma *Avanti, Soviet!* alla fine non viene riconosciuto dallo stesso consiglio Comunale che l'aveva promosso. Niente comizi, né folle festanti, e il ruolo del Consiglio relegato alle didascalie. Ci sono però autobus, treni e macchine, di cui vediamo in dettaglio i motori in azione. La poesia delle macchine perfette in opposizione all'uomo, incapace di controllare i propri movimenti. L'uomo che si dissolve nel suo attrezzo. Nel 1928 Vertov aveva già iniziato a girare *Chelovek s kinoapparatom* (*L'uomo con la macchina da presa*), ma viene contattato dal Consiglio Foto-Cinematografico Pan-Ucraino per un lavoro che avrebbe dovuto celebrare i dieci anni dalla Rivoluzione. Nasce *Odinnadtsatyi* (*L'undicesimo*), e alla macchina da presa Kaufman organizza gli elementi figurativi in modelli geometrici astratti. Grandi esperimenti: il montaggio che tenta di contraddire lo spazio e il tempo. È in questo periodo che Vertov porta a termine quello che diverrà il suo film più famoso. La copia de *L'uomo con la machina da presa* presentata al Festival proveniva dal Nederlands Filmmuseum ed era una copia a fotogramma pieno, stampata cioè senza quadro sonoro, perché risalente all'epoca in cui il film venne proiettato per la prima

volta nei Paesi Bassi. A questa copia manca la scena del parto, che è stata però integrata a fine proiezione con il terzo rullo del film proveniente dal RGAKFD, anch'esso a fotogramma pieno. La concezione artistica di un uomo (e di un gruppo di uomini) trova la più completa manifestazione in questo film. Ma è anche l'opera che rompe il fraterno sodalizio tra Vertov e Kaufman. Quest'ultimo accusa il fratello di essere sceso a compromessi con l'amministrazione cinematografica e di aver terminato troppo in fretta il film. *Vesnoi* (*A primavera*, 1929) è la risposta di Kaufman al film del fratello. Presentato alle Giornate, la primavera del titolo è la rivoluzione che viene dopo il gelido inverno, e se all'inizio porta inondazioni e difficoltà è comunque il periodo della fioritura. Il film di Vertov è geniale, quello del fratello un capolavoro.
Vertov è stato un regista rivoluzionario, inserito in un contesto, in un ambiente e in una mentalità rivoluzionari. Con la macchina da presa è riuscito a rompere i vecchi schemi. Ha sperimentato, ha cercato e poi trovato soluzioni innovative; ha ripensato il concetto stesso di cinema interrogandolo nella forma e nel linguaggio.
Ma è lo stesso cinema di Vertov che ci riporta al presente, anche solamente se pensiamo alla visibilità del meccanismo che il cinema di Vertov mette in scena. Vertov-Sperimentazione-Rivoluzione.

Alessandro Marotto

Note

1. Rossiiskii gosudarstvennyi arkhiv kino-foto-dokumentov è il nome esteso dell'archivio di Krasnogorsk.
2. Questa citazione, i titoli originali dei film, le didascalie riportate e i dettagli sulla provenienza delle copie presentate al Festival sono stati ricavati dal catalogo che ha accompagnato la Manifestazione (Le Giornate del Cinema Muto, XXIII edizione, Sacile, 9-16 ottobre 2004).
3. Jacques Aumont, "A proposito di Entuziazm", in Paolo Bertetto, Sergio Toffetti (a cura di), *Cinema d'avanguardia in Europa (dalle origini al 1945)*, Milano, Il Castoro, 1996, p. 227.

Il cinema che non c'è: i film muti di Anthony Asquith

Tra i film 'Ritrovati e restaurati' visti a Bologna ci è sembrato di particolare interesse [...] l'inglese *Shooting Stars*, 1928, che il programma attribuisce ad Anthony Asquith. Lo avevamo già visto a Venezia nel 1957, nel corso di una breve retrospettiva dedicata al cinema britannico delle origini fino ad *Hamlet*. Era un'epoca di scarsa informazione [...].
Quanto alla critica presente a Venezia essa accolse male tutti i film della sezione – si trattava di poche pellicole, che non potevano di certo fornire un quadro esauriente – e non comprese assolutamente il valore e il significato di *Shooting Stars* (e neppure l'ambiguità del titolo) [...]. Neppure Lotte Eisner sembrava aver compreso il film, poiché scriveva su *Cinema Nuovo* del 15 settembre:"Presa in giro abbastanza divertente della diva arrogante ed egoista, che sorride soltanto al suo pubblico, questo film, una specie di *Sceicco bianco*, si pone sulla linea delle commedie sociali di Maurice Tourneur. Quel che lo rende interessante soprattutto oggi è l'aspetto informativo sui teatri di posa del tempo del muto, benché per rinforzare l'aspetto farsesco, gli esterni siano girati nello stile dei film primitivi".
Peccato. Perché il film non è per nulla allegro e soprattutto non è soltanto l'esibizione di una tecnica straordinaria [...][1].

L'ultimo anno di ospitalità sacilese per le Giornate del Cinema Muto – che dalla prossima edizione torneranno a Pordenone – ha riconfermato la rassegna friulana come uno degli eventi di maggior spicco internazionale nell'ambito dello studio del cinema muto. Rassegna ricca di titoli di grande richiamo, che per eterogeneità e completezza hanno testimoniato una vitalità tutt'altro che smorzata dagli anni. Tra tutti i film presentati, quelli che hanno ottenuto maggiori consensi sono alcune pellicole della retrospettiva *Asquith e gli altri: cinema inglese da riscoprire*, ed in particolar modo quelli di Anthony Asquith stesso. I suoi tre film proiettati – *Shooting Stars* (Antony Asquith, A.V. Bramble, 1928), *Underground* (1928) e *A Cottage on Dortmoor/Escaped from Dortmoor* (1929-30) – sono stati i più significativi per inossidabile bellezza e vitale attualità, tanto da accrescere la sorpresa per la loro riscoperta. Sembra strano che possiamo scoprire ancora oggi, a distanza di più di settanta anni, film di così gran pregio, passati sotto silenzio e visti solo da pochi spettatori[2]. I motivi del loro oblio, o anche dell'indifferenza ed ostilità mostrate nel corso degli anni, sono di certo occultati nelle pieghe nascoste della storia del cinema, ed un giudizio su di essi non può prescindere dal considerare i film come parte di un insieme complesso di fattori storici, culturali, politici e tecnici.
Il fascino di questi film oggi è evidente; eppure, come notava anche Riccardo Redi nell'articolo citato in apertura, queste pellicole non sono mai riuscite a farsi notare adeguatamente. C'è chi le ha sottovalutate relegandole a "commediole sociali" e c'è chi le ha ignorate dedicando ad Asquith e al cinema inglese dell'epoca pochissimo spazio. Sicuramente l'attenzione verso la cinematografia britannica degli anni Venti nasce in epoca recente, soprattutto nel momento in cui s'inizia a rivalutare l'opera di Hitchcock[3], la cui fama contribuisce a far luce sul periodo iniziale della sua carriera. Nonostante ciò, il lavoro del periodo muto di Asquith resta pressoché sconosciuto, mentre si ricordano i film sonori, peraltro meno significativi[4].
È evidente l'importanza delle cineteche e dei festival nella diffusione del cinema da riscoprire, ed in questo caso il valore di una retrospettiva è dato dalla sua capacità di riproporre materiali che, fornendo uno sguardo d'insieme sull'opera, su un autore o su una produzione, danno organicità ad una materia per sua natura "corruttibile" e frammentata. In questo senso, la riproposta dei primi film di Asquith ha fornito una nuova immagine del regista britannico, ed è stato quindi possibile notare temi ricorrenti e tecniche di regia influenzate da diversi stili. Il melodramma è alla base di tutte le opere in questione, che si articolano attorno ad un classico triangolo amoroso lui-lei-l'altro e dove il personaggio maschile è ineluttabilmente perdente e vilipeso. Le figure femminili possiedono sempre le stesse caratteristiche: donne fatali, manipolatrici o calcolatrici, spesso sospinte da un destino inevitabile; sono "angeli azzurri" che tramano e illudono uomini incapaci di capire e di difendersi. Analogamente ai futuri film di Douglas Sirk, le relazioni sentimentali diventano forze potenti e misteriose che spingono gli esseri umani oltre le loro capacità, verso la catastrofe. Queste situazioni ritornano puntuali in tutti i film

visti, con la medesima accuratezza descrittiva e lo stesso sguardo critico, a confermare l'attitudine autoriale del regista.

Proprio la forte presenza dell'"autore" nei film di Asquith è il primo elemento che richiama l'attenzione e che propone riflessioni non peregrine su una nozione che oggi non sembra porre problemi, ma che all'epoca era già al centro di discussioni e in fase di definizione. Proprio per questo, Asquith ci appare importante, perché fu cineasta quasi contemporaneo ai celebri movimenti che in Francia – con Epstein, Dulac e Gance – contribuivano alla diffusione della figura di autore cinematografico e consideravano il film alla stregua di un oggetto artistico[5].

Questi tre film muti di Asquith evidenziano un'elaborazione personale del concetto d'autore, smentendo chi lo ha creduto non al passo coi tempi. D'altra parte, il regista conosceva bene il cinema, grazie anche al fatto di essere stato tra i fondatori della Film Society, società a sostegno dei film sovietici e tedeschi censurati dal British Board of Film Censors. Furono presumibilmente queste esperienze ad influenzare scelte e stile di Asquith[6], tanto da arricchirne la linea espressiva. Infatti, elementi metacinematografici attraversano ossessivamente le sue prime opere. Inquadrature sui set cinematografici rivelano il dispositivo del film e ne scoprono l'inganno; sovrapposizioni tra messa in scena e racconto secondo un gioco di scatole cinesi, dove la finzione diventa realtà e viceversa. Tuttavia, all'interno dei film muti di Asquith, ci sono anche scene in cui il cinema diventa il tema diretto del discorso, tanto che alcuni suoi personaggi presenziano alle proiezioni del "temuto" cinema sonoro. Sullo spettacolo dei talkies Asquith non esita a ironizzare, come quando inquadra l'orchestra nel momento in cui smette di suonare, mentre tra gli strumenti si gioca a carte o si fa bisboccia. C'è un'evidente riflessione sul cinema negli anni della svolta sonora, che rivela le preoccupazioni e l'attenzione del regista verso i cambiamenti che avrebbero stravolto di lì a poco il suo mondo.

Asquith si conferma autore di rilievo anche nella capacità di introdurre tematiche personali in una trama consolidata, e nel far emergere singolarità e personalità. La sua biografia racconta di come il giovane Anthony, dopo la laurea, si sia recato ad Hollywood, ospite di Mary Pickford e Douglas Fairbanks. Qui ebbe modo di conoscere l'industria cinematografica americana ed il nascente studio system, e a tali scoperte probabilmente si deve il disincanto critico nei confronti del cinema, la conoscenza delle sue regole e gli eccessi del divismo.

L'aspetto più interessante dei film di Asquith è lo stile di regia. Dimostrando l'appropriazione definitiva della macchina filmica, il regista risolve, come pochi tra i suoi contemporanei, la gestione assoluta della scena, degli strumenti di ripresa e del montaggio, consolidando la sua posizione autoriale nel cinema anglosassone ed europeo. La predilezione per i campi lunghi e la profondità di campo, il virtuosismo della macchina da presa, i drammatici chiaroscuri sono elementi sempre ricorrenti e di forte riconoscibilità; ma la caratteristica più evidente è la commistione di stili, la capacità di sintetizzare elementi diversi riuscendo a dare coesione alle sue opere.

Si notano perciò influenze dell'espressionismo tedesco[7] nella messa in scena deformata e nei chiaroscuri drammatici, quelle dell'impressionismo per i movimenti ed effetti prodotti dalla cinepresa durante i flashback, così come della scuola di montaggio sovietica, quando il regista ricorre all'inserimento di elementi simbolici che ricordano il montaggio delle attrazioni. Il tutto creato con una leggerezza ed una giocosità d'intenti da far configurare una sorta di anticipazione postmoderna.

La macchina da presa si muove con agilità e libertà, svela, raccoglie indizi, crea suspense o sottolinea stati d'animo ed emozioni.

Nella scena iniziale e in quella finale della fuga dell'evaso in *A Cottage on Dortmoor* il protagonista scappa in controluce e gli spazi sono racchiusi entro una prospettiva larga per far perdere la percezione della profondità di campo, in un gioco di vicinanza e lontananza, dove il potere fascinatorio del mezzo è pari all'illusione che provoca. È un cinema che spiazza e coglie di sorpresae che sembra soprattutto voler riflettere sul mezzo. Significative sono anche molte scene di *Shooting Stars*, quando la cinepresa si muove tra i diversi set di uno studio cinematografico e spazia (grazie a un volo leggerissimo) tra storie, mondi e atmosfere, svelando l'inganno della scena ma anche accarezzando lo spazio del film, con una levità che può ricordare le opere più ispirate di Murnau. Scena che si compone e che si dissolve davanti gli occhi dello spettatore, portandolo dentro e fuori dalla finzione, in un gioco che si dissimula e si palesa ininterrottamente.

Durante la sequenza - forse la più bella del film - la protagonista, recitando una preghiera sul set di una chiesa, scopre un momento d'intima devozione e pentimento; nel medesimo istante lo stop interrompe le riprese, ma ciò non sembra disturbare la donna, la quale rimane assorta tra le lacrime, mentre pezzi l'arredo sacrale si stacca svelando lo spazio profano dello studio cinematografico. Alla donna non resta che andarsene verso una porticina lontana, dimenticata da tutti, attraversando ombre e luci dello studio, per dissolversi poi nella luminosità del giorno che, attraverso l'uscio aperto, la investe e ne dilegua le forme.

Cinema di poesia, che malgrado non abbia raggiunto una vasta popolarità è sicuramente riuscito ad impressionare i registi più attenti e colti. Dopo aver visto questi primi film di Asquith, infatti, appaiono evidenti alcuni riferimenti nel cinema contemporaneo.

Le suggestioni sarebbero molte, ma tra le più evidenti c'è la somiglianza tra il barbiere de *L'uomo che non c'era* (*The Man Who Wasn't There*, Joel ed Ethan Coen, 2001) e il protagonista di *A Cottage on Dortmoor*, anch'esso barbiere, anch'esso isolato da un mondo che non capisce e nel quale non riesce ad integrarsi; allo stesso modo la scena del set che si smonta rivelando il trucco scenico e l'artificio cinematografico è straordinariamente simile ad un'altra di *La mala educación* (2004) di Pedro Almodovar.

La popolarità riconosciutagli da altri registi però non ha riscontro nella storia del cinema, dove Asquith è praticamente dimenticato. La mancata conoscenza della filmografia degli anni Venti del regista è probabilmente in larga parte dovuta al calo d'interesse verso i film muti nel momento in cui si stava affacciando il sonoro. Così come il pubblico era dirottato verso i talkies, anche la critica e la storiografia si sono comprensibilmente focalizzate sulla svolta tecnica ed i suoi artefici, sottovalutando chi restava legato all'antico sistema. Solo il tempo che ci separa da questi film ne permette ora una lettura più nitida e priva di condizionamenti. Lo stesso Asquith capiva bene che l'attenzione ormai si stava spostando verso il cinema sonoro, e le scene già citate in cui i protagonisti di *Shooting Stars* vanno a vedere un film "parlato" evidenziano la consapevolezza del regista riguardo ai mutamenti imminenti che lo avrebbero travolto.

Il suo cinema, viste le indubbie qualità tardivamente attribuite, ha sofferto del fatto di essere "fuori moda", di non volere seguire, o di non riuscire a farlo, le tendenze del momento. Tali qualità, se testimoniano ancora di più l'autorialità del nostro regista, aprono però il corso a riflessioni sul diverso approccio critico

A Cottage on Dortmoor

addottato della storiografia ufficiale nei confronti della sua prima fase professionale.

Ritenendo oggi innegabile la bellezza di questi suoi primi film, il motivo per cui essi non hanno ricevuto una dovuta rivalutazione impone diverse considerazioni. In primo luogo, il ruolo recente svolto dalle istituzioni, le cui scoperte, studi e riproposte hanno colmato enormi lacune, mostrato a molti una strada da seguire, rivelando autori, opere e produzioni dimenticate, dimostrando che le storie del cinema sono molte e non una sola, e soprattutto che sono un cantiere aperto, dove la materia di studio è così vasta e concretamente deperibile da imporre una riscrittura continua. Questa visione ha fatto sì che il cinema dovesse essere considerato come un'attività performativa, la cui analisi non può più solo riguardare unicamente la pellicola nella sua materialità testuale, ma anche il più complicato e vago rapporto che il film ha con il suo pubblico. È la proiezione ad incarnare questa dimensione, ed in essa è racchiuso il prodotto di tutti questi fattori. Il giudizio su un film o su un autore non può non tener conto della mutevolezza di questa relazione. Da un lato c'è la pellicola, con la sua molteplicità e la sua precoce obsolescenza, dall'altro c'è il pubblico, con la propria storia e la propria cultura. È difficile immaginare un film senza pensare a ciò che lascia di sé sul pubblico e sulla società.

Asquith diventa oggi quello che non è mai stato in vita, un autore moderno, al passo con i tempi, addirittura un precursore, ed è il nostro sguardo a decretarlo.

Livio Gervasio

Note

1. Riccardo Redi, "Asquith o Bramble?", *Immagine. Note di storia del cinema*, n.s., n. 42, estate 2000, p. 18.
2. Bryony Dixon, "Asquith e gli altri: cinema inglese da riscoprire", in *Le Giornate del* Cinema Muto *XXIII edizione*, Sacile, Le Giornate del Cinema Muto, 2004, pp. 79-86.
3. *Ibidem*, p. 79.
4. *Ivi*.
5. Rudolf Arnheim, *Il film come arte*, Milano, Feltrinelli, 1983.
6. Luke McKernan, "Bambini nella nursery. Il cinema muto inglese", in Gian Piero Brunetta (a cura di), *Storia del cinema mondiale. L'Europa. Le cinematografie nazionali*, vol III/I, Torino, Einaudi, 2000, pp. 144-145.
7. *Ibidem*, p. 145.

A Cottage on Dortmoor

Breve fenomenologia di *Heimat*

Nel 1984 Edgar Reitz consegna alla storia il primo capitolo di una saga che è ad oggi una delle opere più importanti e inarrivabili della cinematografia mondiale, paradossalmente nata per la televisione tedesca: *Heimat*, più o meno letteralmente "Patria".
Partendo dal quotidiano, Reitz racconta, attraverso i fatti e la vita della famiglia Simon durante il primo dopoguerra, della Germania e della sua progressiva perdita d'identità, racconta di quei "volenterosi carnefici di Hitler", per dirla con Goldhagen[1], della gente comune, ignara o spaventata, racconta della perdita dell'innocenza e della Patria come luogo del ritorno e del riconoscimento, al quale si decide di riandare e dal quale, infine, si fugge. La Storia è protagonista di questo primo grandioso episodio, la Storia che ha cambiato il volto del mondo e che ha rappresentato la perdita di un'innocenza mai più recuperata, per la Germania più che per ogni altro paese. Reitz, con *Heimat*, dando conto delle vicende personali della dinastia dei Simon, offre al proprio Paese l'occasione di elaborare quel trauma insolvibile che schiaccia il popolo tedesco sotto il peso della colpa dal 1945, "l'anno zero". Lo fa raccontando la Storia della gente comune, quella fatta di piccole storie, di semplice e di quotidiano, contraltare del gran passato-ombra. L'alternanza di colore e di bianco e nero contrappone i momenti più significativi a quelli meno importanti. Niente flash back, solo un insolito modo per catturare l'attenzione, preso da un flusso narrativo infinito, costruito su ellissi e salti temporali.
Otto anni dopo, 1992, *Heimat* torna con un nuovo straordinario capitolo, certamente il più significativo e memorabile dei tre. Il titolo originale suona *Die zweite Heimat – Chronik einer Jugend*, ovvero *La seconda patria – Cronaca di una giovinezza*[2], ed è proprio in quella "seconda patria" che si nasconde il senso profondo di questo seguito, opera nuova, naturalmente generata dal primo capitolo ma dallo stesso totalmente indipendente. Qui Reitz, attraverso la vita di Hermann Simon e della sua amata Clarissa, rifonda, letteralmente, il concetto di Patria, come luogo non solo fisico e geografico, bensì come luogo dei sentimenti, posto dove la vita ci conduce e dove, adulti, scegliamo di restare. Quella di *Heimat 2* è la patria dove ci conducono gli amici, gli amori, tutta quell'infinita e varia umanità che per scelta ci accompagna nella vita. Ed è un luogo incerto, fatto di mille luoghi, questa seconda patria, un luogo dell'anima e, come tale, cangiante, irrimediabilmente provvisorio. Qui Reitz si fa proustiano all'ennesima potenza e regala alla Germania la sua *Recherche du temps perdu*...
Heimat e *Heimat 2* hanno il loro imprescindibile punto di forza proprio nel carattere letterario della narrazione, nella concentrazione sui personaggi. Il loro realismo e il coinvolgimento negli eventi storici li hanno portati, nell'immaginario degli spettatori, al pari dei grandi personaggi della letteratura mondiale. *Heimat*, come molte manifestazioni seriali che si rispettino, ha creato, all'epoca della sua uscita, una propria fenomenologia, fatta di dipendenza e affiliazione del proprio pubblico. La parola tedesca "heimat" è diventata comune in tutto il mondo, ha attratto il pubblico per i valori che l'opera veicola. Raramente una pellicola – i suoi paesaggi, la sua storia – ha posto delle radici così solide nei cuori del proprio pubblico. L'Hunsrück e le valli del Reno, la Mosella e Nahe sono diventati i simboli d'eredità, cambiamento e ritorno. I Simon sono diventati parenti lontani...
A vent'anni di distanza dal primo episodio, Reitz torna con la terza, attesissima parte della saga di *Heimat*. La Germania è davanti ad una nuova svolta epocale: la caduta del muro di Berlino. Qui Reitz riunisce la seconda patria alla prima: Hermann Simon e Clarissa si ritrovano, proprio davanti ad un televisore che trasmette in diretta le immagini della caduta, pronti ad affrontare se stessi ed il proprio passato, pronti a tornare a Schabbach. Di nuovo, straordinariamente, la piccola storia personale si fa metafora della grande Storia del Paese. E per la prima volta Reitz concede alla sua terra un futuro di apertura, facendole passare non poche traversie, la assolve definitivamente dalle proprie colpe e le regala un futuro colmo di speranza.
L'ultimo episodio del primo *Heimat* si chiudeva con una celebrazione di vivi e di morti, all'alba della scomparsa di Maria, madre di Hermann. Quest'ultimo capitolo si chiude in modo identico, con un'eclissi solare e una festa, dove, però, è la vita ad essere celebrata, dove sono i bambini a dare voce e speranza al nuovo millennio di una terra che, araba fenice, è risorta più volte dalle proprie ceneri, grazie alle proprie lacrime. Grazie anche

all'opera, grandiosa di uno dei registi che hanno fatto e continuano a fare la storia del cinema europeo: più di cinquanta ore complessive, per un totale di trenta episodi, più di venticinque anni di lavorazione, elaborazione, scrittura, più di un milione di metri di pellicola impressionata, migliaia di comparse, centinaia di tecnici...

Margherita Chiti

Heimat 1 – Una cronaca in 11 parti

Heimat 3 – Cronaca di una svolta epocale

Heimat 3 – Cronaca di una svolta epocale

Indice degli episodi

Heimat 1 – Una cronaca in 11 parti
1. Nostalgia di terre lontane (1919-1928)
2. Il centro del mondo (1929-1933)
3. Natale come mai fino allora (1935)
4. Via delle alture del Reich (1938)
5. Scappato via e ritornato (1938-1939)
6. Il fronte interno (1943)
7. L'amore dei soldati (1944)
8. L'americano (1945-1947)
9. Hermännchen (1955-1956)
10. Gli anni ruggenti (1967)
11. La festa dei vivi e dei morti (1982)

Heimat 2 – Cronaca di una giovinezza
12. L'epoca delle prime canzoni (1960)
13. Due occhi da straniero (1960-1961)
14. Gelosia e orgoglio (1961)
15. La morte di Ansgar (1961-1962)
16. Il gioco con la libertà (1962)
17. Noi, figli di Kennedy (1963)
18. I lupi di Natale (1963)
19. Il matrimonio (1964)
20. L'eterna figlia (1965)
21. La fine del futuro (1966)
22. L'epoca del silenzio (1967-1968)
23. L'epoca delle molte parole (1968-1969)
24. L'arte o la vita (1970)

Heimat 3 – Cronaca di una svolta epocale
25. Il Popolo più felice del mondo (1989)
26. I campioni del mondo (1990)
27. Arrivano i Russi (1992 – 1993)
28. Stanno tutti bene (1995)29. Gli eredi (1997)
30. Congedo da Schabbach (1999)

Note

1. Daniel Jonah Goldhagen, *I volonterosi carnefici di Hitler. I tedeschi comuni e l'Olocausto*, Milano, Mondadori, 1998.
2. In Italia uscì come *Heimat 2 – Cronaca di una giovinezza*, titolo necessario alla continuità dell'opera ma nel quale si perde il fondamentale riferimento alla giovinezza come perseguimento della seconda patria...

Nostalgia di terre lontane

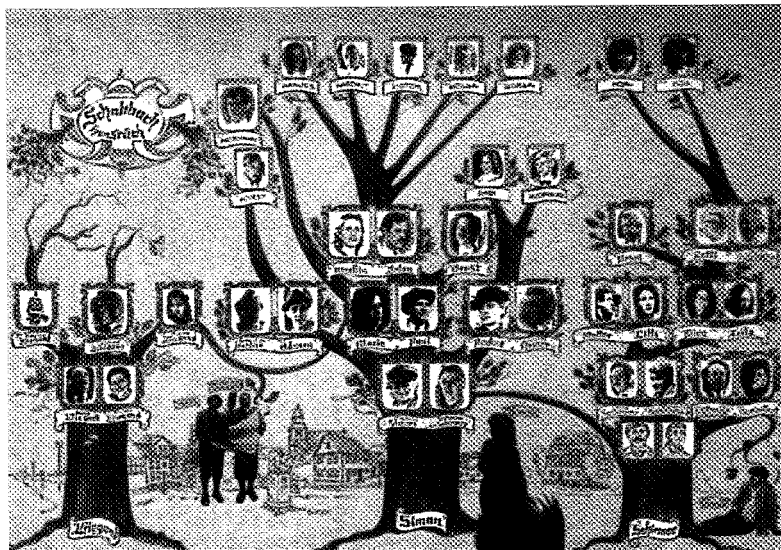
Heimat – Eine Chronik in elf Teilendi (1984) di Edgar Reitz

Fernweh: "nostalgia", o meglio *Nostalgia di terre lontane* (letteralmente da *Fern*, "lontano", e *Weh*, "dolore"). Una parola composta, come molte in tedesco, che ben rappresenta la peculiare potenza espressiva di questa lingua. È il titolo dell'episodio d'esordio con cui viene battezzato, nell'anno 1984, il lunghissimo film di Edgar Reitz. A partire da ciò, risulta interessante notare le implicazioni etimologiche nelle scelta di *Fernweh* piuttosto che di *Heimweh*, laddove quest'ultima parola starebbe a significare "nostalgia di casa" o della propria terra natale. Questa preferenza lessicale potrebbe infatti apparire contraddittoria, o insolita, sapendo che *Heim* ("casa") è proprio la radice di *Heimat* e considerando che l'opera dell'autore tedesco non ha luogo in terre lontane, bensì nell'Hunsrück, regione d'origine dello stesso Reitz. Come vedremo, però, non è casuale che proprio con questa immagine di terre perdute abbia inizio l'epopea di Schabbach, della famiglia Simon e del regista. Undici parti, che attraverso le storie di partenze e ritorni, di distacchi e di riunioni, compongono un unico film, un'unica parola: *Heimat*. È lo stesso Reitz, a distanza di vent'anni, a spiegare le sfaccettature di questa espressione, intraducibile con un solo termine in italiano, come nella maggior parte delle lingue:

> *Heimat* è qualcosa che si è perso [...] il luogo natale è qualcosa che perdiamo, da adulti. Interi popoli si sono allontanati dal luogo di origine. Il termine ha avuto origine ai tempi delle invasioni barbariche in Europa: le tribù germaniche emigrano e capiscono cosa vuol dire non dormire più nello stesso posto dove si dormiva da bambini[1].

Schabbach, il villaggio in cui si svolge tutta la vicenda, è peraltro una cittadina immaginaria, carica di valori simbolici, immagine perduta di una Germania rurale e dai tratti mitici. In ogni inquadratura, durante le sedici ore di questa prima serie, è percepibile il senso di perdita, di lontananza da un "dove" e da un "quando" la cui intima unicità e specificità esulano dal giudizio storico e morale. Questa nostalgia contraddittoria presente in *Heimat* è parte di un sentimento prettamente germanico, caratterizzante di un senso del tempo tipico del "popolo più incompreso della storia", come ebbe modo di definirlo Kurt Vonnegut, scrittore americano di origine tedesca prigioniero a Dresda durante la Seconda Guerra Mondiale. La contraddizione fondante di questa cultura nasce sostanzialmente da fattori storici, la cui valenza ancestrale fu delineata già da Hegel nelle pagine dedicate al mondo germanico nell'ambito delle *Lezioni sulla filosofia della storia*:

> I Germani hanno ricevuto l'impulso ad evolversi da una civiltà straniera: la loro cultura, le loro leggi, la loro religione sono straniere. L'evoluzione ha quindi avuto inizio con un elemento esterno, e l'approfondimento di sé ha avuto luogo più tardi. [...] Essi si formarono accogliendo e superando in sé l'elemento estraneo, e la loro storia è piuttosto un rientrare in sé, un riferirsi a se stessi[2].

Questo senso di appartenenza a qualcosa di dimenticato ma persistente, il desiderio atavico del rientrare in sé, e la ricerca, in alcuni frangenti disperata, di un'identità perduta, sono i temi che costituiscono parallelamente la base filosofica dell'opera di Reitz. È la stessa tensione verso la ricerca delle proprie radici a spingere l'autore, nei primi anni Ottanta, a tornare nei luoghi della propria infanzia e ad intraprendere quest'impresa mastodontica. Lo specifico di una storia in gran parte autobiografica, dei particolari quotidiani di una famiglia, ovvero della piccola storia, fa da riflesso all'universale, ai cambiamenti epocali, alla grande storia. Inoltre, l'indagine introspettiva corrisponde in questo caso al recupero, da parte della coscienza collettiva di un intero popolo, di un altro tempo perduto, il periodo, maldestramente rimosso, precedente al cosiddetto "anno zero" 1945: "Noi tedeschi abbiamo dei problemi con le nostre storie. L'ostacolo vero è la nostra Storia"[3]. Questo ostacolo può essere aggirato grazie al meccanismo di sospensione temporale della macchina da presa. Partendo dalla consapevolezza del cinema come arte del tempo, prima che arte del movimento, Reitz esplora strategicamente le potenzialità di una dialettica fra tempo cinematografico e tempo storico. *Heimat* è, da questo punto di vista, un film unico, che nella durata delle sue tre serie

ormai da vent'anni accompagna la storia della Germania scandendone le fasi più importanti e contribuendo al superamento di meccanismi di rimozione collettiva ("*Heimat* ha convinto molti tedeschi a scrivere la propria storia"[4]). Inoltre, la durata anomala del film stesso provoca effetti immersivi nello spettatore, impossibili in una normale proiezione (non è un caso che l'autore abbia sempre auspicato di presentare la pellicola in "maratone" di due giorni).

La riscoperta del *Nazizeit* avviene senza retorica, né con l'intento di un ennesimo, e scontato, giudizio storico. Reitz infatti sembra non essere interessato a commuovere, né a scandalizzare. Tutto, in *Heimat*, viene ripreso con estrema semplicità, con una regia fluida, si potrebbe dire "fatalista", e con una fotografia la cui alternanza di bianco e nero e colore ha esclusivamente la funzione di sfumare i sottili contorni del passato, fra ricordo e sogno. Con la stessa semplicità l'autore costruisce storie personali indimenticabili, partendo ancora una volta dallo specifico o, come lui stesso ha avuto modo di dichiarare, dal "dove" e dal "quando". È proprio dall'attenzione amorosa di Reitz verso i personaggi, positivi o negativi che siano, verso le imperfezioni, le inflessioni dialettali, i dialoghi minimali, che si compone l'affresco di un'intera epoca dimenticata. All'origine dell'interesse verso una rappresentazione basata sui dettagli e influenzata dall'arte figurativa, il regista stesso ha indicato la propria provenienza. L'Hunsrück è infatti una regione prevalentemente cattolica, a differenza del resto della Germania, in maggioranza protestante:

> I cattolici hanno un rapporto diverso con le arti figurative. [...] La cultura protestante è di tipo intellettuale. Formula concetti, si attiene ad archetipi universali, al fine di arrivare all'essenza delle cose[5].

La ricerca dell'essenza delle cose non avviene, in *Heimat*, attraverso la speculazione intellettuale, bensì attraverso una sorta di *pietas*, nell'adozione incondizionata di una totale soggettività. Lo spirito profondo di questo film è infatti sintetizzato soprattutto da un dato: a raccontare sessantaquattro anni di storia tedesca è lo scemo del villaggio, Glasich. Sarà solo lui a sentire nella musica sperimentale di Hermann, trasmessa alla radio nello sconcerto generale, il cinguettio degli uccelli e il rumore dell'acqua dei ruscelli dell'Hunsrück.

Maurizio Buquicchio

Note

1. Edgar Reitz, *Heimat. La macchina del tempo*, intervista a cura di Leopoldo Santovincezo, Rai Sat Cinema, 2004.
2. Georg Wilhelm Friedrich Hegel, *Lezioni sulla filosofia della storia. Il mondo germanico*, vol. IV, Firenze, La Nuova Italia, 1963, pp. 4-5 e p. 9.
3. E. Reitz, *op. cit.*
4. *Ivi.*
5. *Ivi.*

La seconda patria

Die zweite Heimat – Chronik einer Jugend (1992) di Edgar Reitz

Il secondo capitolo della serie *Heimat* non è il seguito del prima parte, ma copre le vicende di uno dei figli di Maria, Hermann, che si allontana dalla natia Schabbach per un decennio esatto, dal 1960 al 1970, allo scopo di compiere gli studi da compositore presso il conservatorio di Monaco. La serie comincia come un romanzo di formazione, anzi, come il capostipite per eccellenza del genere, la *Wilhelm Meisters Theatralische Sendung*, con cui già si confrontò il nuovo cinema tedesco quando venne portato sullo schermo da Wim Wenders in *Falso movimento* (1975). Come il Wilhelm del romanzo di Goethe, Hermann matura la decisione di allontanarsi per sempre dal luogo di origine dopo il fallimento di una storia d'amore, ostacolata da madre e fratelli, con una donna più grande. E il ragazzo, allora sedicenne, giura a Dio e a se stesso di non tornare mai più e di non avere altro amore che la musica. La seconda patria del titolo è quella che ci si sceglie come patria di elezione. Quando Hermann, ormai ventenne, si allontana davvero da Schabbach, sceglie come meta la città di Monaco e il suo prestigioso conservatorio. In città Hermann trova in breve una seconda casa a Schwabing (il quartiere degli artisti), la "Tana della volpe", nella quale la signorina Cerphal, mecenate dell'intero gruppo bohémien, gli permette di abitare. Qui il giovane si forma un'altra famiglia: prima quella composta dalla cerchia di amici per i quali egli diventa un punto di riferimento, poi quella costruita in proprio con Schnüssen, una sua vecchia fiamma dell'Hunsrück, che ritrova a Monaco e che sposa. Hermann arriverà persino ad avere i propri morti in cimitero (Ansgar, poi Reinhard), come li aveva avuti in quello di Schabbach. Infine, a Berlino il novello compositore trova un altro amore, quello per Clarissa, violoncellista che si è dedicata anch'essa, per diverse ragioni, a un irrisolvibile connubio tra arte e vita.

Se la struttura è dunque quella del *bildungsroman*, ciò non significa che Hermann sia il protagonista unico dell'intera vicenda: ognuno dei tredici segmenti che compongono il film è introdotto dalla voce fuori campo del personaggio al quale l'episodio è dedicato. Si tratta di figure tutte provenienti dalla cerchia di Hermann e che, come lui, condividono la passione sconfinata per l'arte alla quale hanno inteso dedicare la propria vita, la presunzione – tutta *Sturm und Drang* – della propria genialità, nonché la fede verso ideali incrollabili. Tutti, dai cineasti Reinhard, Stefan e Rob ai musicisti Volker e Jean-Marie, dai filosofi Helga e Alex al tuttofare Juan – per citare i principali –, dovranno venire a patti con se stessi e con l'evolversi di un decennio che li obbligherà a ripensare le proprie posizioni.

Mentre nel primo *Heimat* il colore veniva utilizzato per sottolineare dei momenti particolari, qui esso distingue nettamente il giorno dalla notte, le peregrinazioni diurne dai proustiani ricevimenti notturni, le prove degli spettacoli dalle prime dei concerti: un gelido chiaroscuro in bianco e nero per il giorno e un'esplosione di colori caldi e debordanti per le sequenze serali. E anche la messa in scena si divide, in un mondo di artisti dediti a qualsiasi disciplina, tra suggestioni teatrali, pittoriche e musicali, facendo di *Heimat 2* una sorta di opera d'arte totale. I dialogati, statici e teatrali, si distribuiscono tra riprese plasticamente bergmaniane (Hermann e Clarissa nel segmento 7, *I lupi di Natale*) e gesti espressionistici degli attori (il padre di Elisabeth Cerphal che si copre il volto presentando la morte nella parte 9, *L'eterna figlia*, o ancora Hermann che rompe lo specchio dell'albergo e disperato si guarda nei frammenti durante l'episodio 13, *L'arte o la vita*). Ma altrove, specialmente nelle feste, in cui si intrecciano le traiettorie dei diversi soggetti, la macchina da presa si lancia in morbidi movimenti dei quali è impossibile predire le coordinate (citiamo due sequenze, una a colori e una in bianco e nero: la mortifera festa di carnevale dell'episodio 4, *La morte di Ansgar*, e quella di matrimonio nell'episodio omonimo).

Si può cogliere un aspetto deterministico nel fatto che i personaggi, durante il decennio di massima trasformazione e modernizzazione della seconda metà del secolo scorso, abbiano tutti un'età compresa tra i venti e i trent'anni, e che la loro maturazione coincida con un periodo di svolta epocale nel mondo occidentale (Hermann è esattamente del 1940, come d'altra parte sua madre Maria era esattamente del 1900); ma il rapporto con la Storia non è mai illustrativo. In maniera differente l'uno dall'altro, i personaggi assumono un rapporto sempre più stretto con gli eventi del periodo: la costruzione del muro di Berlino è appena avvertibile in un radiogiornale del mattino, ma già i tumulti di Schwabing, e la notizia della morte di Kennedy, vengono vissuti con piena partecipazione dai membri del gruppo di amici. Il 1968, la politica nelle università e l'attività della Raf segnano inevitabilmente tutti, e non solo chi, come Helga, sceglie un ruolo da protagonista, ma anche chi, come Hermann e sua moglie Schnüssen, aveva fino a quel momento prediletto un ruolo defilato rispetto agli eventi.

Tuttavia il rapporto con la Storia non è esclusivamente orientato al presente e alle aspirazioni future, quanto, e soprattutto, al confronto col passato nazista, che, sempre presente, lascia nodi irrisolti. La stessa "Tana della volpe", l'edenico ritrovo del gruppo, è una villa strappata dalla famiglia della mecenate Cerphal al socio ebreo Goldsbaum, con la complicità del loro protetto Goettinger – allora SS in carriera. E la figlia di quest'ultimo, Esther, nell'undicesimo episodio – che forma con i due precedenti un'ideale trilogia interna all'opera – non riuscirà mai a capire se la madre e il nonno siano davvero stati mandati a Dachau dal proprio padre. Le aspirazioni ideali di Hermann e dei suoi amici non naufragano soltanto per il confronto con l'evolversi di un mondo più complicato di quello che si crede, ma anche per l'illusione di essere dei geni nati da se stessi, senza legami parentali col passato: l'approdo delle peregrinazioni di Hermann nell'ultimo, onirico segmento non può che essere il ritorno al punto di partenza originario.

Francesco Di Chiara

Heimat 2 – Cronaca di una giovinezza

Heimat 2 – Cronaca di una giovinezza

Il popolo più felice della terra

Heimat – Chronik einer Zeitenwende (2004) di Edgar Reitz

Non è certo cosa nuova il legame tra il monumentale affresco di Reitz e il romanticismo. Già notato da molti, si fa evidente soprattutto nella centralità della scissione tra la parte e il tutto, che nei romantici modulava le opposizioni uomo/natura, individuo/infinito eccetera, e che nelle serie di *Heimat* (al di là di elementi pur importanti come il fatto che Hermann in *Die zweite Heimat* (1992) fosse precisamente l'individuo romantico, cioè il punto cieco della scissione con la totalità rappresentata dal complesso delle mille vite intorno a lui) si fa soprattutto nucleo formale, programmatica complementarità tra la frammentarietà più spinta (l'anima della serialità, appunto) e l'ambizione complessiva, totalizzante. Come non vedere la convergenza con un percorso storico che parte dai bagliori frammentari, addirittura aforistici (per esempio in Novalis), e arriva alla titanica ambizione wagneriana dell'opera d'arte totale?

Heimat 3 è tanto più romantico quanto dal romanticismo si allontana (addirittura il personaggio che cede la casa ai due protagonisti lo liquida, con una battuta, come qualcosa di definitivamente superato). Notoriamente, il romanticismo ha legami profondi, complessi, e talvolta contraddittori, con il coevo, travagliatissimo e lento processo destinato a portare nel 1870 all'unificazione germanica. Questa terza serie è interamente segnata, guarda caso, dall'altra unificazione, quella dopo il crollo del muro. Bastano pochi minuti di film, e il riflesso di Hermann e Clarissa che fanno l'amore si sovrappone alle immagini televisive del muro che crolla. In una sola immagine "due unità" (nazionale l'una, sentimentale l'altra) che si riformano dopo una lunghissima lacerazione. Due unità: già qualcosa non quadra. In seguito, tutta la serie confermerà questa costante: l'unificazione (in qualsiasi ambito), l'apparente risoluzione della discrepanza tra la parte e il tutto (apparente superamento del romanticismo: *Il popolo più felice del mondo* si intitola il primo episodio), si sentirà sempre scricchiolare in modo sinistro, avvertirà continuamente la propria sicurezza come minacciata. Le divisioni, infatti, continuano, anzi impazzano: coniugali (Gunnar e la moglie), personali (i due operai dell'Est che prenderanno strade diversissime) e altro. Il primo episodio lo evidenzia molto bene: a nulla è servito fissare un punto fermo per Hermann e Clarissa (la magnifica casa in riva al Reno in cui vanno a vivere); i due continuano sempre a fuggirsi reciprocamente, trascinati di continuo in giro per l'Europa dai più svariati impegni. Dunque, se il punto di partenza è l'unità, la sospirata totalità, il risultato è che la frammentazione continua a schizzare via indisturbata. In questa serie, come nelle due precedenti, la storia è polverizzata in mille rivoli incontrollabili, le *location* si estendono alle città tedesche più disparate (dunque la *Land* stessa si frantuma, appena unificata...), e persino a livello di singole scene c'è come al solito un'assoluta molteplicità e fluttuazione di punti di vista, centri d'interesse, personaggi, avvenimenti e quant'altro. Il principio formale e organizzativo della serialità, dunque, sembra regnare indisturbato in quest'opera, e con esso sembra consolidarsi la sensazione di "eternità", di immutabile susseguirsi dei mutamenti, che qualunque teorico della serialità le può riconoscere. Un quadretto rassicurante, insomma. Nella pratica, però, nulla di tutto questo. La sottile, strisciante "angoscia da soddisfazione" poc'anzi accennata si insinua insistentemente ad incrinare il tutto. Giunti alla "fine della storia", arrivati finalmente a una sola nazione, a una sola entità matrimoniale tra i protagonisti, si respira un forte senso di insicurezza, di vuoto, di "cosa fare adesso che abbiamo fatto quanto bisognava fare?", destinato a prorompere clamorosamente negli occhi atterriti in primissimo piano della ragazza che chiude *Heimat 3*. La struttura non è dunque semplicemente quella placida della serialità tradizionale – né, d'altronde, l'altrettanto plausibile (sulla carta) catalogazione truffautiana (ricordiamo che il cineasta francese era uno dei numi dichiarati, anche da un piccolo omaggio, di *Die zweite Heimat*) che prevedeva sempre un limite "estremo", e di conseguenza totalizzante (l'amore in *L'uomo che amava le donne* [1977] o ne *L'amore fugge* [1979], la morte in *La camera verde* [1978] , per esempio), riguardo alla pluralità dei frammenti messi in gioco –, anzi il folle collezionismo di Ernst ne è quasi una parodia. Piuttosto, l'emersione ripetuta della figura angosciante della stasi all'interno di un tessuto dinamico "onnivoro" come quello della frantumazione seriale ne rompe la fluidità costitutiva destibilizzandola profondamente.

A cominciare certamente dalla trama. L'ansia di Ernst di non poter avere una successione, l'annichilente, obbligata assenza di obiettivi del figlio di papà Hartmut, la senilità di Hermann, la malattia di Clarissa, la morte di Anton, l'eclissi di sole, la collezione di quadri che non può essere consegnata a una posterità, sono tutti segnali inequivocabili. Soprattutto nella straordinaria quarta puntata, lo scorrere eterno di storie a cui Reitz ci ha abituato sembra fermarsi, sostituito dall'enorme malinconia del viaggio di Hermann nella sua *Heimat* (l'Hunsrück) e più oltre nella sua *Land* (la nuova Germania), plumbeo e allucinato. Una puntata fatta tutta di parentesi, di indugi su un paesaggio-fantasma sfinito e senza un futuro a cui correre, un incedere narrativo sommesso e inquietante, dove per una volta non succede niente se non l'epifania (il monologo del vecchio sconosciuto) della fine del tempo (e pertanto il passato riaffiora: Schnüssen che fa capolino direttamente dalla seconda serie). La morte di Anton Simon, il vitalissimo imprenditore, sigilla definitivamente questo clima sinistro.

Ma i segnali di infrazione dell'armonia sono tanti. La festa-anniversario a casa dei protagonisti non chiude la serie nel segno della pacificata "coabitazione dei frammenti", come ad esempio nel primo *Heimat* (1984). La serie finisce con una coda assolutamente spuria, inclassificabile, mostrando vari personaggi che

compiono azioni non significative (drammaturgicamente), come a mostrare che il tempo si continua a scorrere, ma carico di mistero, fino ai già citati occhi della ragazza che scongiurano totalmente qualsiasi ipotetica chiusura di struttura e senso tradizionalmente intesi.

Heimat 3 è una creatura imperfetta. Qua e là si avverte qualche limite, per esempio nel personaggio dell'oste, assurdamente inadeguato al ruolo, che dovrebbe ricoprire l'incarnazione dello spirito sanguigno e provinciale della *Heimat* natale. Ma c'è comunque una qualità nascosta di grande interesse tra le sue pieghe, ed è questo senso di malessere dietro la solida soddisfazione contemporanea. Il romanticismo, con le sue scissioni laceranti, non è finito: si è solo fatto più invisibile, sottocutaneo e meno esorcizzabile. E si nasconde giustamente negli interstizi di una struttura di limpida linearità seriale. Non arriva a costituirsi in una visibilità che automaticamente lo incasellerebbe in quel continuum inesauribile dell'esistente (che è appunto la creatura filmica "mostruosa" di Reitz), capace di fagocitare ogni vita e ogni pezzettino di vita, reificandolo e neutralizzandolo. Il romanticismo prende vita nelle pause (quanti minuti per Hermann che va a mangiare all'autogrill...), nelle esitazioni della messa in scena quando stenta a legare frammento e frammento (gli indugi sulla statua di Lenin deposta in mezzo alla campagna, avulsa da qualsiasi contesto), in molti "segnali" volutamente vaghi, nebulosamente sintomatici (la macchina che, senza un perché, rischia di precipitare nel Reno, il doppio sogno sotto l'albero, le improvvise impennate patetiche senza seguito, come quando il nipote di Hermann è in pericolo nell'ultima puntata...), nelle ripetizioni non necessarie che frenano il vorticoso movimento coordinante del film: per esempio la solitudine di Ernst o l'inettitudine di Hartmut sono tratti di caratterizzazione su cui Reitz ritorna con palmare insistenza e senza preoccuparsi granché di variarne le modalità espressive; o ancora, il *leitmotiv* della statua di Lenin riproposta ossessivamente nella seconda puntata.

Al posto della serialità, *Heimat 3* predilige infine una "microtestualità" ruvida e problematica, rivendicando così (in modo molto diverso da quanto avveniva nelle serie precedenti) la scissione con una totalità solo illusoriamente conquistata a prezzo del romanticismo. Non più frammenti che contemporaneamente fuggono da e trovano posto in una struttura, ma un forte senso di frizione dei frammenti, di molti frammenti, con la struttura generale. Una serie di sottili scarti di livello strutturale, "pezzi" che talvolta ambiscono a rappresentare qualcosa di più della propria fugacità, lacerti di vita a cui va stretto l'incasellarsi che la fluvialità affabulatoria del progetto impone. Una microtestualità che configura le proprie continuità di senso nel segno angosciante della stasi, sottraendo ulteriormente la forma complessiva alla serialità pura e semplice (che ne è evidentemente l'antitesi, essendo dinamica).

Marco Grosoli

Heimat 3 – Cronaca di una svolta epocale

XL Mostra Internazionale del Nuovo Cinema

Pesaro, 25 giugno - 3 luglio 2004

Lasciarsi dirigere dall'attore

Il cinema di Arnaud Desplechin

Perché l'autore sia riconoscibile nello stile, nelle scelte di linguaggio, nel montaggio tra le inquadrature, è forse necessario che la sua visione del mondo si risolva nella sua visione cinematografica, fino al punto in cui la sutura tra cinema ed esistenza si dissolva e il cinema basti a se stesso.
Desplechin non è un simile autore e si può rimanere sconcertati dalla difformità delle sue opere, dal loro diverso respiro, dal taglio irriconoscibile delle inquadrature di un film confrontate con quelle dell'opera precedente o successiva. La retrospettiva del Festival di Pesaro a lui dedicata quest'anno ha offerto pochi appigli ai cinefili doc.
Il cinema, nelle mani di Desplechin, è strumento, mezzo, se ne sentono le sferraglianti componenti, si sente la macchina da presa, il ronzare del motore, lo sfarfallio della pellicola. Si riconosce l'attore, il suo breve esitare prima di attaccare un testo e di vestire i panni del personaggio, lo si scorge deporli un attimo nel mezzo di un'inquadratura, parrebbe quasi di sentire i suggerimenti del regista a mezza voce. Il mondo filmato si ribella irriducibile alle strategie di messa in scena. La messa in scena astuta provoca e cerca questa ribellione, impietosa la registra.
La vie des morts è il primo lavoro. Un mediometraggio e un'idea. Un esperimento di filmazione al servizio delle relazioni spaziali tra i corpi degli attori, la spazializzazione di una tensione, di una paura che li lega più di quanto non li avvicini l'amore o l'attrazione reciproca, una paura incarnata nell'invisibile corpo di un suicida che si è fermato sulla soglia comatosa tra vita e morte. La macchina fissa, il bilanciamento dell'immagine, le giunte di montaggio nitide che spariranno nei film successivi non sono la timidezza di una regia scolastica, bensì l'adeguazione di un rituale di filmazione, figura del cristallo che imprigiona i personaggi nell'oscena attesa di una morte liberatoria.
L'idea, la scoperta del Dna di tutto il cinema di Desplechin, la circoscrizione del dominio dell'indagine che l'autore condurrà inesausto nei successivi lungometraggi. Il titolo è il titolo che si adatta a tutti i suoi diversissimi film.
I morti sono il passato che mette in forma il presente. La vita dei morti è la geografia di rughe che increspa la superficie levigata del presente. Un uomo è la vita superficiale di tutti i suoi istanti passati e morti. Il cinema, in quanto votato ad una scrittura al presente, è la macchina idonea alla registrazione dell'emersione di questo passato sulla pellicola del presente. Il cinema registra ciò che il mondo filmato rimuove.
Dire che il cinema è la morte al lavoro non è più dire il cinema, non è più analizzare metalinguisticamente un film, significa piuttosto dire dell'adeguata filmabilità di una caratteristica del mondo.
La sentinella è il primo lungometraggio. Il mondo è freddo di guerra fredda e la fotografia è blu. La regia taglia e incide lo spazio. Il protagonista studia per diventare medico legale, e per dimenticare il lavoro del padre, cinico diplomatico al servizio della realpolitik svizzera. Si imbatte, però, nella testa di un cadavere in decomposizione e con essa nell'impossibilità di un oblio senza colpa, irresponsabile.
Risponde con dedizione a quest'irruzione di un passato senza storia e gliela restituisce con l'amore certosino di un filologo che sulla materia consunta di quel corpo trova indizi, impronte, tracce, vita. La precisione descrittiva dei dettagli, la durata distesa, caparbia e vigile dei piani, non inclinano mai nel voyeurismo e mutano l'orrore e il disgusto, il turbamento per questa morte che rifuta di lasciarsi cancellare, sotterrare, dimenticare, in un atto d'amore, in desiderio di filmare adeguandosi alla materia filmata, e non per creare immagini ma per preservare la visibilità all'oggetto filmato.
In questo film inizia un lavoro improbo di traduzione del presente politico, del mondo fatto discorso, in materia filmabile, relazione tra corpi ed individui. La guerra fredda diventa esperimento laboratoriale ambientato in un'abitazione. Convivenza difficile di due coinquilini diversi e ostili. La regia non è ancora così duttile da cogliere le accensioni sotto la crosta di ghiaccio, ma il calore dello sguardo comincia già un poco a scioglierla.
È *Comment je me suis disputé (ma vie sexuelle)* il film nel quale questa dedizione ai moti dell'animo, fatti gesti e micromimica, trova il suo esito più compiuto. Paul Dedalus è perso nel labirinto di una realtà che non sa leggere, annebbiata

com'è la sua vista da ambizioni, pulsioni amorose, complessi di colpa. Si rifugia in una quotidianità frenetica, in una verbosità impotente. Ama chi non sa di amare e desidera chi sa di non poter avere. Alla macchina da presa non è consentita alcuna prescienza dei movimenti di un intellettuale privo di qualsiasi consapevolezza. Non vi è disegno nella sceneggiatura se non quella di moltiplicare gli intrecci, di sovrapporre i significati, di sfinire i corpi in inseguimenti, duelli, deambulazioni e derive. Ma quando i corpi si fermano, ansanti di lacrime e singhiozzi o col fiato corto, emerge l'indicibile, l'essenza dalla quale non hanno più forze per fuggire.

La regia non dirige, si lascia dirigere, l'operatore non inquadra, ma insegue, sempre in ritardo. Stringe frenetico e sgraziato sul primo piano a inseguire un sorriso imprevisto, una smorfia di dolore. È l'attore che si mette in scena e si svela e la macchina da presa che arranca, sempre in ritardo, mima perfettamente l'incertezza tra lo svelamento effettivo e l'esibizione narcisista.

Troppo concreta per soddisfare l'immaginario di Paul Dedalus, la donna della sua vita si chiama Esther. Al centro del film è un corpo a corpo tra la macchina da presa e i suoi gesti sgraziati. Quando alle sue parole approssimative, di pesce fuor d'acqua nel milieu intellettuale del suo uomo, sostituisce un mutismo dolente nel quale custodisce gelosamente il sogno di una gravidanza (partorisce l'uomo che l'ha abbandonata grazie ad un ritardo di mestruazioni), le inquadrature a lei dedicate si allungano a ritrarne il silenzio violentissimo, l'opposto dei travestimenti verbali di colui che ama.

Esther è anche il nome dell'eroina del lungometraggio successivo. Tratto da un racconto di Arthur Symons, *Esther Khan* è il proseguimento del corpo a corpo con un personaggio femminile che non dispone di linguaggio corporeo e verbale per mettere a fuoco una sensibilità. Esther Khan aderirà a sé, nascerà come individuo, attraverso la finzione, attraverso il controllo di gesti e parola. Imparando a recitare, a portare in superficie il sintomo di un'emozione, imparerà ad emozionarsi. Imparando a filmare questa nascita, la macchina di Arnaud Desplechin impara a recitare con l'attore, non più arrancante e in ritardo, non più fissa e distaccata, mobile e asciutta all'unisono.

Il film successivo incarna nel suo farsi stesso la storia dell'attore che indossa i panni del personaggio. *Leo* viene girato una prima volta in video e gli attori vi recitano copione alla mano, privi degli appigli di una scenografia; la regia torna ad improvvisare, a inseguire gli attori con la mobilità di una leggera videocamera. Progressivamente, nella pièce teatrale di Edward Bond, dalla quale si prende l'avvio, si innesta *L'Amleto* di Shakespeare (vita di un testo morto che ne possiede un'altro e lo scompagina). La seconda versione di *Leo* è quella in pellicola, con scenografie e costumi allestiti; ma al montaggio Desplechin incide ulteriormente sul corpo autonomo del film, costruendo alcuni campi/controcampi tra l'attore in video, copione tra le mani e fare incerto, e l'interlocutore in pellicola già dimentico di sè. L'esperimento confonde i piani con una vertigine figlia dell'Eustache di *Une salle histoire*. Ma dove Eustache giustapponeva due opere autonome riverberanti l'una sull'altra, Desplechin sacrifica l'Opera e porta a casa istanti di inautenticità febbrile nei quali l'oggetto stesso del cinema è messo in questione. I generi, perennemente lambiti dal suo cinema, la narrazione complessa ma così sovrabbondante da svanire, la messa in scena, sono forse il pretesto, la rete nella quale catturare uomini in cerca di gesti, uomini che, abbandonata la chimera ingannevole della profondità, si donano in superficie grazie al rituale della recitazione.

Parlando della prima comparsa della voce narrante nel suo cinema, onnipresente a partire da *Ma vie sexuelle*, Desplechin ha detto:

> il cinema muto è sempre stato visto con la musica! Così quando vedo questi film preferisco vederli così, con la musica. Per me la voce off è sostanzialmente una musica, non la ascolto molto. [...] Paul deve lasciare Esther: ho cercato di scrivere il dialogo, ma era ridicolo, lo trovavo piatto, non elegante, né grazioso. Serviva qualcosa come una didascalia che dicesse della loro separazione. Perciò, loro recitano, non si sentono le parole ma si vedono meglio i loro sentimenti. La voce off racconta i fatti – lui la lascia – e io ho potuto filmare questa scena come se fosse una scena di un film muto[1].

Il suono off sottrae alla scena la sua tridimensionalità acustica, la schiaccia sullo schermo e ne cattura i gesti con la sorprendente precisione di una stilizzazione ottenuta per sovrabbondanza e sovrapposizioni. Desplechin è un Bresson al contrario, che attraverso un pieno recitativo permette alla macchina da presa di catturare degli attori "quel che non sospettano che vi sia in loro"[2].

Eugenio Premuda

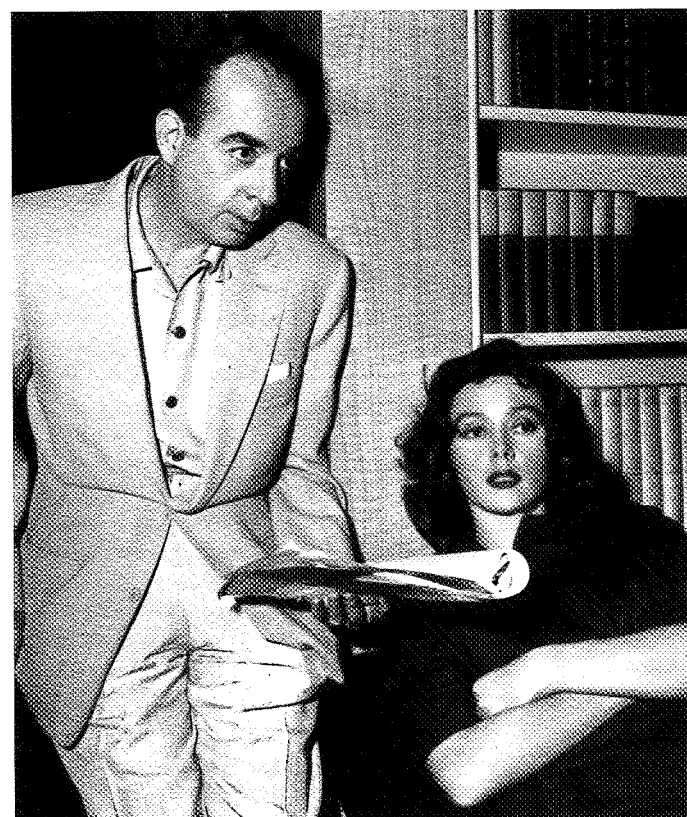
Note

1. Dall'intervista ad Arnaud Desplechin di Antonio Pezzuto pubblicata sul catalogo della XL Mostra Internazionale del Nuovo Cinema di Pesaro.
2. Robert Bresson, *Note sul cinematografo*, Marsilio, Venezia, 1986.

Il Cinema Ritrovato 2004
XVIII edizione
Bologna, 3-10 luglio 2004

"Formati d'autore": *La tela del ragno* (*The Cobweb*, V. Minnelli, 1955)

Una lunga corsa, furibonda e disperata, apparentemente inarrestabile, apre il melodramma di Minnelli *The Cobweb, La tela del ragno,* presentato quest'anno al Cinema Ritrovato nella sezione "Formati d'autore". Una fuga, inequivocabilmente. E possiamo intuire fin dall'inizio quale sarà l'esito: la fuga, nei melodrammi messi in scena a Hollywood negli anni '50, non fa altro che riportare i personaggi di fronte a ciò da cui cercano di scappare.
Chi ci prova, sarà inevitabilmente condannato al misero fallimento del proprio tentativo, al frustrante ritorno al punto di partenza. Ed è così che anche Steven, pittore, uno dei protagonisti di *La tela del ragno,* scoprirà inutile la propria corsa, e farà presto ritorno (la fuga dura giusto il tempo dei titoli di testa) alla clinica diretta dal dottor McIver, il medico che lo ha in cura.
La clinica, variante della grande dimora familiare/prigione/fortezza del melodramma hollywoodiano, rappresenta il principale scenario in cui si consumano i drammi del film. Come la grande dimora familiare, ha tutte le caratteristiche di uno spazio claustrofobico, chiuso rispetto all'esterno (una giovane paziente rivela significativamente a Steven di non aver mai osato avventurarsi fuori dalla casa-clinica) e soffocante all'interno (gli arredi, ingombranti e vistosi, inghiottono lo spazio dei personaggi impedendone ogni movimento, reale o metaforico).
Con lo spazio-dimora familiare, lo spazio-clinica (come gli altri luoghi del film) condivide soprattutto i meccanismi di funzionamento: ambienti e oggetti parlano dei personaggi e al posto dei personaggi, incapaci di elaborare i propri conflitti. Lo spazio familiare del dottor McIver, ad esempio, riflette con eloquenza il rapporto con la moglie Karen: da una parte la camera da letto dove dorme la donna, frivola e lussuosa, dominata da tonalità chiare, dall'altra lo studio in cui dorme l'uomo, buio e austero. L'incomunicabilità, l'incapacità dell'uomo di coniugare sentimenti e professione sono veicolate perfettamente dalla separazione degli spazi e dai drammatici contrasti cromatici e di illuminazione.
Naturalmente, la scelta di collocare il dramma in una clinica per malattie psichiche va oltre le analogie, pur significative, con quella casa familiare che rappresenta il fulcro di tanti melodrammi del periodo. Se la rappresentazione di un profondo malessere psichico o morale è un tratto assolutamente distintivo del melodramma anni Cinquanta, i riferimenti diretti alle dottrine psicanalitiche sono decisamente più rari. Il fatto che siano esplicitati, in *La tela del ragno* (ma anche in un altro celebre melodramma di Ray, *Dietro lo specchio, Bigger than Life,* 1956, presentato nella scorsa edizione del Cinema Ritrovato), ha l'effetto di accentuare ulteriormente i temi portanti del racconto: la problematicità dei rapporti tra i personaggi e della nozione di "normalità", innanzi tutto, ma anche la confusione dei ruoli sessuali e la disgregazione della cellula familiare.
Il fatto che la storia sia ambientata in una clinica psichiatrica, dunque, non può che legittimare e anzi rinforzare la lettura in chiave patologica dei conflitti messi in scena. L'interesse principale, tuttavia, deriva dall'impossibilità di collocare con esattezza la patologia. Se il film è chiaro nel delineare esplicitamente un quadro di malessere psichico, non lo è affatto nel segnare il confine che separa il disagio psichico da quello morale e, soprattutto, nel dirci da che parte stia, realmente, il disagio. In una clinica che invano cerca di emulare un modello familiare ormai in crisi e pratica forme all'avanguardia di "autogestione" dei malati, la distinzione medici/pazienti (sani e malati) si fa sottile fino a scomparire, e sono proprio i medici ad essere segnati dall'incapacità di sviluppare relazioni autentiche con gli altri individui e, quindi, con il mondo. Perché, in verità, il personaggio melodrammatico non ha accesso al mondo esterno (che la stessa configurazione claustrofobica degli spazi nega) se non attraverso l'interazione (peraltro problematica, se non impossibile) con gli altri personaggi. A cosa serve, allora, la fuga, se non c'è un mondo esterno in cui fuggire? In uno spazio troppo stretto e troppo pieno, e senza vie di fuga, i personaggi si scaraventano uno addosso all'altro nel patetico tentativo, sempre fallimentare, di comunicare, affermare la propria identità, appagare desideri destinati a rimanere rimossi e negati.
Ed è così che, inesorabilmente, si intesse quella ragnatela richiamata dal titolo. Incuranti e inconsapevoli degli effetti delle proprie azioni, incapaci di prende-

La tela del ragno

Sul set di *La tela del ragno*

re atto dell'inadeguatezza dei propri comportamenti rispetto alla reale natura dei problemi, ai personaggi non resta altro che cercare affannosamente di comunicare con il proprio interlocutore sfruttandone con miopia un terzo (Steven diventa allora il mezzo di cui si servono McIver e la collega Meg per poter illusoriamente legittimare la loro impossibile unione), oppure incanalando la rabbia su un oggetto, tanto più frustrante quanto più futile, che diventa inverosimile pretesto di tutti i conflitti (è il caso, che vedremo a breve, delle tende del salone della clinica).

In questo modo, i meccanismi relazionali si fanno ancora più torbidi e perversi, e le maglie della rete si stringono inesorabilmente intorno all'unico personaggio, Steven, connotato in termini positivi. Sarà poi un agghiacciante *happy ending* a segnarne la resa. Prima di esaminarlo, un ultimo accenno alla programmatica crisi che investe, in *La tela del ragno*, i ruoli di genere e le configurazioni di maschile/femminile. Su questo tema, il film è spietato e sembra non lasciare aperto nessuno spiraglio.

La crisi della figura maschile è inequivocabile e totale, e investe sia il piano morale (il misero degrado del dottor Devanal), che quello psichico (il disagio di Steven), professionale (il dottor Devanal non è più in grado di esercitare la propria professione, il dottor McIver non riesce a conciliarla con il lato familiare – la moglie Karen) e affettivo (McIver rinuncerà alla passione che lo unisce a Meg per salvaguardare la propria infelicità coniugale).

Un'estrema e insanabile debolezza caratterizza quindi tutte le figure maschili del film. La forza che contraddistingue, invece, le figure femminili (ad eccezione di Karen), viene pagata a prezzo della propria solitudine. Ad un destino di solitudine sono infatti condannate sia Victoria, che ha dedicato la vita intera all'impeccabile gestione della clinica, sia Meg, che vive nel ricordo della famiglia morta in un incidente stradale, e non può permettersi di essere la causa della rovina di quella di McIver.

Accennavamo prima all'esistenza di un pretestuoso fulcro oggettuale dei conflitti che si scatenano tra i personaggi, le tende nuove per il salone della clinica. In effetti, le tende (un elemento che, non a caso, accentua il carattere claustrofobico dello spazio, privando i pazienti della luce e della vista altrimenti offerte dalle ampie vetrate) rappresentano il motore delle vicende: Victoria ha autonomamente scelto e ordinato la stoffa per riaffermare la propria autorità all'interno della clinica; Karen ne ha comprata una più lussuosa e più costosa, nel vano quanto inappropriato tentativo di attirare su di sé l'attenzione del marito; Meg e McIver hanno deciso infine di farle realizzare ai pazienti, sulla base dei bozzetti preparati da Steven. L'iniziativa riscuote grande successo e sembra avere un effetto terapeutico positivo, in particolare su Steven. Fino a quando la moglie di McIver, in un impeto di gelosia, va alla clinica e appende da sola le proprie tende, austere, sontuose, orribili. Vederle all'improvviso, per Steven, significa rivivere l'ennesimo tradimento, questa volta infertogli dai "nuovi" genitori di adozione, Meg e McIver. La reazione è la fuga.

Il film raggiunge l'apice della tensione drammatica; la positiva progressione – solo apparente – degli eventi (la "guarigione" di Steven) sembra annullata, il film si piega su se stesso e il ritorno dell'elemento inaugurale (la folle corsa nelle campagne che circondano la clinica) lo segnala con forza.

La ripetizione dell'elemento di apertura sembra, inoltre, annunciarci l'imminente conclusione (si tratta di una strategia discorsiva piuttosto comune); i contrasti, accumulati ad un livello insostenibile, sembrano infine esplosi: ci aspettiamo la scomparsa di Steven, la rottura definitiva del simulacro familiare di McIver.

Ma tutto questo non accade, le aspettative costruite vengono sistematicamente deluse in favore di un lieto fine che non convince e non consola perché inadeguato e incoerente. Steven torna a casa e, significativamente, a casa McIver, dimostrando di accettare ormai l'ordine familiare nel suo unico valore di convenzione sociale. La "guarigione" coincide allora con la definitiva resa all'ipocrisia della società borghese: sarebbe questa la presunta "normalità"? E non consisterebbe, invece, la nevrosi di Steven, nel semplice quanto vano tentativo di rapportarsi agli altri in maniera autentica? È questo il messaggio reazionario del film?

Potrebbe esserlo, se solo l'*happy ending* risultasse credibile. Confinato in una "coda" che non ha nessuna forza conclusiva, il finale non risolve in nessun modo i conflitti posti dal film: non fa che rimuoverli, frettolosamente e senza motivazione alcuna. Non è coerente, non si accorda alle aspettative create dal film, non è credibile (del resto, Douglas Sirk parlava del lieto fine come autentico *deus ex machina* delle produzioni hollywoodiane dell'epoca).

È ancora la presenza delle tende a smascherare, almeno in parte, l'artificiosa e illusoria risoluzione conclusiva. Ad accogliere Steven, finalmente guarito, sono gli unici "genitori" legittimi. Il medico e sua moglie, apparentemente (inspiegabilmente) riconciliati, si prendono cura di lui, lo fanno sdraiare sul divano, lo avvolgono in un ampio drappo: di nuovo, le tende scelte da Karen, che il marito aveva strappato con violenza alla notizia della fuga di Steven. Steven (ma anche lo schermo) ne viene letteralmente inghiottito. L'effetto è, a dir poco, agghiacciante. La "ragnatela" ha svolto la propria funzione, Steven è guarito, Steven non fuggirà più. Altrove, certe affermazioni di Steven ci avevano fatto sorridere: alla giovane amica mai uscita dalla clinica, e che teme di mettersi a urlare in sala al cinema, risponde: "Non ti preoccupare, penseranno che sei un critico cinematografico...". Le sue ultime parole, invece, sono dotate di un obliquo sarcasmo, e non fanno che esasperare il disagio, rivelando l'inganno: "Non c'è proprio verso di liberarsi di queste tende...", ironizza Steven con aria sconsolata.

Proprio nel presunto lieto fine, allora, Minnelli inserisce segnali discorsivi che ne denunciano la falsità, che ne sottolineano l'artificiosità precaria e instabile: esempio straordinario e spietato di quello che Elsaesser ha definito "contrappunto cinematografico" (così caratteristico del melodramma hollywoodiano anni '50), in cui i mezzi stilistici intervengono a sabotare e sovvertire il contenuto morale e ideologico manifesto della storia[1].

Valentina Re

Note

1. Thomas. Elsaesser, "Storie di rumore e furore. Osservazioni sul melodramma familiare", in Alberto Pezzotta (a cura di), *Le forme del melodramma*, Roma, Bulzoni, 1992, pp. 65-109.

LXI Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica

Venezia, 1-11 settembre 2004

The Gregg Queer Project

Mysterious Skin (Usa 2004) di Gregg Araki

Neil e Brian consumano la loro adolescenza in una piccola provincia dello stato del Kansas. Le loro vite scorrono paralle anche se cadenzate da alterni e differenti sviluppi. Il primo, teppista, bello e dannato, non fa che collezionare relazioni e rapporti omosessuali occasionali; il secondo, in perenne crisi esistenziale, ha la ferma convinzione di essere stato rapito dagli alieni durante la sua infanzia e cerca incessantemente delle risposte alla propria esistenza. Questi i tratti essenziali della narrazione di *Mysterious Skin*, favola gay (quasi) a lieto fine che Gregg Araki – autore oramai divenuto *di culto* per molti giovani spettatori sia europei che americani – ha consegnato al pubblico italiano (e non solo), in assoluta anteprima nazionale, all'ultimo Festival di Venezia.

Proprio da qui, e precisamente dalle parole del regista riportate nella scheda del catalogo della Mostra, possiamo partire per svolgere qualche considerazione in merito al film. Un film, si badi sin da subito, che se presenta certamente dei meriti (trattare temi quali la pedofilia e l'omosessualità articolandoli da un punto di vista assolutamente non eteronormativo, e consegnare alle dirette voci di due dei suoi principali interpreti la flagranza eversiva di tale messaggio non preoccupandosi affatto di dare così adito ad una visione di simili argomenti lucidamente eterodossa) non è affatto esente da alcune leziosità di stile (e di tono) che si manifestano proprio all'interno del medesimo terreno di contestazione ideologica praticato. Ma – anche a proposito di quest'ultima osservazione – sentiamo cosa pensa dell'opera il suo autore:

> Considero questo film – dice Araki – una esperienza incantevole, provocatoria ed emozionante. Dalla fotografia elegante e intensamente cinematografico, lo reputo un film straziante come *Boys don't Cry*, controverso come *Kids*, perturbante come il vecchio cinema di David Lynch ed elegantemente realizzato come *In the Mood for Love*. *Mysterious Skin*

> sarà soprattutto un film che si brucerà nella psiche del pubblico, di cui la gente parlerà, si emozionerà e comunque non dimenticherà (p. 129).

Quanta carne al fuoco! Quanto ben di dio con cui potranno trastullarsi gli amanti del cinema americano e di quello americano-orientale più alla moda! Ma *Mysterious Skin*, e ciò sia detto per completezza, offre, parimenti, un *intertesto queer* di tutto rispetto: dal punk rock "settantasette" più vero e originale (999, Sham 69, Damned, The Clash e via dicendo) alle citazioni di opere pittoriche che più hanno contribuito alla costruzione del gusto Camp proprio della comunità gay e lesbica internazionale[1] (un testo per tutti: la riproduzione di un particolare della tela *Ragazza col turbante* di Jan Vermeer di Delft che fa la sua comparsa all'interno della scena in cui Neil si offre, per soldi e per amore, ad un cliente più anziano di lui e, probabilmente, in preda all'AIDS), sino al dato di fatto che il film di Araki è tratto dal romanzo tendenzialmente autobiografico di Scott Heim, pubblicato in America nel 1995 e divenuto ben presto, in quel paese, un caso letterario.

Mysterious Skin

Tuttavia, non ci sembra il caso, in questa sede, di insistere troppo su questra strada, di ricostruire il "tessuto" del testo nelle sue pieghe allo scopo di far emergere le sue componenti di significazione e le sue "fonti" più prossime alla cultura queer. Quello che invece risulta più interessante da indagare e valutare è il lato oscuro del film, la sua parte diegeticamente più perturbante e indeterminata, sulla quale, a conti fatti, il suo autore sembra insistere maggiormente. Stiamo, evidentemente, parlando del personaggio di Brian, il solo, tra tutti gli attori che prendono parte alla vicenda, che più è in cerca di una propria identità — sia sessuale che, più estesamente, personale. Il Brian che ci troviamo di fronte è un adolescente che in tenera età è andato incontro ad una forte vessazione sessuale, tanto violenta nella sua entità da rimanerne sconvolto irrimediabilmente. L'unico modo per provare ad uscire da questo congegno angosciante sembra essere, per Brian, la costituzione di una propria "narrazione" dell'infausto evento. Il dispositivo narrativo che il ragazzo produce, e che il film finisce per introiettare istituendo in questo modo una propria e specifica — e se vogliamo, "elegante" — cifra stilistica, ha quindi un valore terapeutico essenziale: quello di allontanare una esperienza e nello stesso tempo di riproporla sotto un'altra veste al fine di depotenziarne l'effetto distruttivo. Le immagini oniriche elaborate in sogno dalla mente di Brian per far fronte ad un pericolo ormai passato — anche se perennemente presente — sono infatti ripetutamente riproposte a testimonianza del fatto che il trauma sperimentato resta e pare condizionare pesantemente la sua intera esistenza. Solo al termine del film, in quell'ultima sequenza in cui Brain — attraverso il racconto di Neil — rivive l'episodio di violenza passato, il ragazzo sembra ritrovare un principio di pacificazione con se stesso e con la comunità famigliare in cui vive, riconoscendo, finalmente, al di fuori dell'attentato subito, la propria identità omosessuale.

Mysterious Skin

In ogni caso, gli extraterrestri di cui il Nostro va in cerca per giustificare e per dare una spiegazione al proprio malessere hanno in definitiva la consistenza e l'immagine di ciò che Julia Kristeva ha definito col termine di "abietto":

> L'abietto — scrive la Kristeva — non è un oggetto dinanzi a me che io possa nominare o immaginare. [...] Abietto. È un rigetto da cui non ci si separa, da cui ci si protegge come si farebbe con un oggetto. Estraneità immaginaria e minaccia reale, ci chiama e finisce con l'inghiottirci[2].

In questo senso, l'identificazione del corpo maschile dell'aggressore con quello alieno di una entità non ben circostritta e misteriosa, e nominata per mezzo di una metonimia — si ricordi a tal proposito il titolo originale del film —, depone ancora una volta a favore di quei caratteri originali individuati dalla studiosa bulgara per descrivere una realtà sentita come abietta e pericolosa. In tal modo, l'*abietto* si pone al di fuori, in un certo senso, delle nostre categorie conoscitive culturalmente dominanti, per ambire alla posizione di ciò che risulta socialmente ineffabile e inqualificabile:

> Non è l'assenza di pulizia e di salute — fa notare nuovamente la Kristeva — a rendere abietto ma quel che turba un'identità, un sistema, un ordine. Quel che non rispetta i limiti, i posti, le regole. L'intermedio, l'ambiguo, il misto. [...] Chi rifiuta la morale non è abietto — ci può essere grandezza nell'amorale e persino in un crimine ribelle, liberatore e sui-

> cida che ostenta un'irriverenza verso la legge. L'abiezione invece è immorale, tenebrosa, losca, torbida: un terrore che si dissimula, un odio che sorride, una passione per un corpo quando non lo infiamma ma lo baratta, un debitore che ti vende, un amico che ti pugnala...[3]

Muove proprio da questo enigmatico ritratto del soggetto *abietto* il carattere eversivo, la forza ideologicamente dirompente del progetto perseguito da Araki in *Mysterious Skin*. La condanna, netta e irreversibile, che il film scaglia verso colui che ha violentato Brian e Neil quando ancora erano bambini non è una condanna nei confronti dell'omosessualità per sé, magari resa nei termini di pratica essenzialmente abietta – in questo senso, *Mysterious Skin* è lontano anni luce da quel cinema *mainstream* hollywoodiano che, ripetutamente, ha inteso equiparare la figura del mostro con quella dell'omosessuale[4]. Al contrario, ciò che preme ad Araki è qualificare il gesto dell'aitante allenatore di baseball come un atto indegno, compiuto prima di tutto verso i due ragazzini calpestandone il diritto al gioco e all'ingenuità e non rispettando in alcun modo la loro identità sessuale non ancora, com'è ovvio, coscientemente e culturalmente formata. Se quanto detto riguarda entrambi gli adolescenti, la tesi che il film persegue prende in causa soprattutto la situazione in cui versa il personaggio di Brain. Con una madre-poliziotto in collera verso il proprio marito a causa dell'abbandono irresponsabile del tetto coniugale da parte di quest'ultimo, e con una sorella-modello che frequenta un prestigioso college fuori provincia, Brian è l'anello debole dell'intera vicenda. Il suo incontro con Neil – fin troppo in pace con se stesso riguardo alle sue scelte sessuali – diventa quindi un momento di verifica della propria condizione esistenziale, che lo spingerà, in tutti i sensi, a svolgere delle scelte fondamentali per il proprio futuro di "uomo".

Enrico Biasin

Note

1. "Like 'drag' or 'queer' – scrivono David Glover e Cora Kaplan –, the word 'camp' has a primarily gay provenance. At the turn of the nineteenth century it originally meant affected, theatrical or effeminate, and to say 'how very camp he is' was effectively to identify someone as a homosexual". David Glover, Cora Kaplan, *Genders*, London-New York, Routledge, 2000, pp. 100-101. Resta comunque fondamentale la definizione di "Camp" in termini di *sensibilità* culturale data da Susan Sontag nel suo fortunato saggio "Notes on 'Camp'" del 1966: "1. To start very generally: Camp is a certain mode of aestheticism. It is one way of seeing the world as an aesthetic phenomenon. That way, the way of Camp, is not in terms of beauty but in terms of the degree of artifice, of stylization". Susan Sontag, "Notes on 'Camp'", in Elizabeth Hardwick (a cura di), *A Susan Sontag Reader*, London, Penguin Books, 1987, p. 106.
2. Julia Kristeva, *Poteri dell'orrore. Saggio sull'abiezione*, Milano, Spirali Edizioni, 1981, p. 3 e p. 6.
3. *Ibidem*, p. 6.
4. Cfr. Harry M. Benshoff, "The Monster and the Homosexual", in Mark Jancovich (a cura di), *Horror: The Film Reader*, Routledge, London 2001, pp. 91-102.

L'atteso e il nascosto

Il quinto impero (*O quinto imperio*, 2004)
di Manoel de Oliveira

> *Grécia, Roma, Cristandade,/Europa – os quatro se vão/Para onde vai toda idade./Quem vem viver a verdade/Que morreu D. Sebastião?*[1]

Già decenni fa Pessoa profetizzava quell'intreccio tra il tramonto dell'Occidente che è *Un film parlato* (*Um filme falado*, 2003) e quest'ultima opera oliveriana, *Il quinto impero* (*O quinto imperio*, 2004). Ma la poesia non è tra i riferimenti principali di *O quinto imperio*, assemblaggio barocco (da sempre l'orizzonte culturale principale di Oliveira) di arti diverse: il cinema come un corpo che deve ricomporsi organo per organo, come già notava Daney[2].
In superficie, c'è la letteratura biblica. Bruno Fornara[3] nota che Padre Vieira trascina nell'universo oliveriano anche il profeta Daniele, falso profeta perché fu un anonimo di quattro secoli più tardi ad attribuirgli quelle "profezie" (relative ai quattrocento e passa anni che li separavano, durante i quali, fra l'altro, vi fu l'ascesa e il crollo dell'impero alessandrino) che in realtà, al tempo in cui scriveva, erano già storia. In *Parole e utopia* (*Palavra e utopia*, 2000) Vieira tira appunto in ballo il sogno di Daniele relativo a una statua fatta di pezzi di statue di materiali diversi, a rappresentare il Quinto Impero definitivo, il regno di Dio in terra che viene a dare un senso alla rovina di tutti gli imperi passati. Vieira e de Oliveira identificano appieno il futuro con l'utopia: la storia è un perpetuo succedersi di sconfitte (da una parte gli imperi a pezzi, dall'altra la funerea crociera di *Un film parlato* – ma ancor prima *No, o la folle gloria del comando*, *No, ou a va gloria de mandar*, 1990), e il futuro un utopico orizzonte di redenzione destinato a negarsi costantemente. Utopia che proprio nel negarsi agli uomini e alla terra (relegandosi nell'irraggiungibilità celeste) attesta nel suo perseguimento (vano e necessario a un tempo) l'unica funzione possibile che possa appartenere al presente: "scappare" verso il futuro, che è di per sé utopia. Una chimera, un'illusione, perché ogni profezia è una falsa profezia (come quella di Daniele), essendo il futuro identico al passato (dunque di per sé inesistente) – ma così il presente, "incastrandosi" tra il passato e un futuro che si differenzia dal passato solo in quanto utopia, si caratterizza come inevitabile cammino verso di essa. Attesa messianica benjaminiana della fine della morte, del Tempo eterno in virtù (e non al di là) della caducità del tempo terreno e all'interno di esso: per questo si rimane sulla nave che esplode e non si tenta il salvataggio. La salvezza verso il quinto impero, voluto da Vieira e auspicato da de Oliveira, l'unità totale di ogni popolo, contemporaneamente irrealizzabile (si veda la babele dei discorsi sulla nave) e "teologicamente" necessaria.
O quinto imperio presuppone ugualmente l'eterno ritorno: "Oggi come ieri" è il sottotitolo. Al centro la figura di re Sebastiano, che una profezia indica come "L'atteso", artefice eroico di uno sterminato impero. La realtà, però, è molto diversa: il paese è in grave crisi e lui stesso sembra agli antipodi della potenza leggendaria che la profezia prescrive. Sebastiano dunque è ossessionato dal continuo confronto tra la realtà e l'ideale, continuamente riproposto da vari membri della corte. Poi, il calzolaio Bandarra riformula la profezia: lui sarà per sempre il re "Atteso e Nascosto", che morirà in battaglia per ritornare solo in un lontano avvenire a compiere il suo impero. Il suo destino non è dunque far avverare la leggenda, ma "diventare" la leggenda e scomparire dietro di essa; una leggenda destinata a eterno rinvio, a non compiersi mai. Sicché, la mattina dopo l'incontro il giovane re esce dal suo palazzo più pronto a morire che mai – un finale praticamente speculare a quello del film precedente. Ancora una falsa profezia, che prefigura la necessità, per un presente che non esiste (esiste solo il passato con il suo carico di sconfitte che riaccadono continuamente), di annullarsi in un futuro ugualmente impossibile, l'utopia assolutamente ultraterrena del Quinto Impero.
Qui entra in gioco il teatro. Il film, tratto da una *pièce* di José Regio, porta la teatralità originaria oltre le sue estreme conseguenze. Se il teatro è presenza, de Oliveira, attraverso un metodo collaudato, riconosciuto e studiato[4], mette il mezzo cinematografico a disposizione della flagranza sensibile di ciò che con felice intuizione è stata chiamata la "triade non dialettica voce-luogo-corpo"[5]. Rispettivamente, e con qualche doverosa semplificazione: fissità della macchina ad agevolare la "presa" di dialoghi e monologhi, rispetto ossessivo

dell'unità di luogo (il palazzo reale) e scarsa frammentazione dello spazio delle singole scene, frontalità accentuata. Il risultato è la virtualizzazione dei materiali di partenza, attraverso la registrazione diretta del tempo, che sconfessa la costituzione spaziale dei tre termini succitati in una "scena", in un tangibile strumento drammaturgico. Al contrario, "c'è in Oliveira [...] una dimenticanza provvisoria di ogni idea di referente. Ciascuna 'figura' deve declinare la propria identità, mostrare il suo modo di funzionamento, essere saggiata nella durata, nella solidità, nella velocità"[6]. "Ciascuno nel proprio ambito specifico, tempo e movimento si equivalgono. Così, questo atteggiamento [l'uso dell'inquadratura fissa] ci libera dall'idea di movimento, da quella di tempo addirittura, e colloca l'immagine in uno stato che equivale all'eternità"[7]. Dunque, il cinema sorpassa il teatro barattando la presenza con l'eternità. Cos'altro decide di fare al termine del film re Sebastiano se non sacrificare la propria presenza per l'eternità? E cos'altro può essere un presente destinato a dissolversi in un futuro utopico se non la trasfigurazione del visibile (sensibile) nell'invisibile? La presenza concreta del mondo è inaccessibile: uno dei più ossessivi elementi scenografici è la finestra verso l'esterno sbarrata dalle inferriate (che è anche l'inquadratura che chiude il film), inevitabile l'irruzione dell'assenza. *O quinto imperio* abbonda di questi stati "intermedi" dell'esistente verso l'assenza. Bandarra, personaggio risolutore, inizialmente non appare al re come corpo ma, nascosto dietro a un drappo[8], soltanto come "voce": elemento prediletto da de Oliveira che è epifania dell'invisibile nella fisicità dei sensi. Stato intermedio, appunto, come quello evocato dalla straordinaria inquadratura in cui il re, ad occhi chiusi, "vede" i buffoni di corte che, in profondità di campo, inscenano il suo destino di morte. Immagine perfettamente a metà tra l'ideale (perché in primo piano c'è Sebastiano che la sta sognando) e il concreto (perché la scena si sta realmente svolgendo dietro di lui): l'ideale, l'extrasensibile, non consiste che, estroflesso "teatralmente", in una presenza tangibile. Né solo il presente del mondo, né solo il futuro dell'utopia, ma il toccarsi di entrambi l'uno verso l'altro.

È cruciale insistere sulla necessità di un'anima "terrena" dell'ideale, sulla sostanza materica dell'utopia. Utopia non è utopismo, nessuna fumosa chiacchiera sugli ideali. Non è affatto esaltazione dell'invisibile, sbilanciamento sull'ultraterreno. Tutt'altro: è nel mondo, nella concretezza fisica, che si gioca l'intera partita. La scultura, l'altra arte per eccellenza oliveriana, chiarisce la questione. All'inizio, il re si mostra determinato all'ascesi (astinenza sessuale inclusa) e ossessionato dalle forme atemporali delle statue del suo palazzo, che visita in assidui pellegrinaggi. In pratica, vorrebbe "pietrificarsi", diventare leggenda troppo presto, guadagnarsi l'eternità rimuovendo il mondo. In realtà, Bandarra gli insegna che conquisterà fama eterna soltanto morendo sul campo di battaglia: solo partecipando ai cicli del tempo si raggiunge l'eterno, solo nel mondo, nel concreto, si incontra la trasfigurazione nell'astratto. Molte eroine oliveriane sono a un tempo custodi dello scorrere naturale del tempo, della fertilità della Natura e virginali (richiamando di volta in volta Giovanna D'Arco, l'Immacolata Concezione e altro – cfr. Benilde, Benilde *ou a virgem mae*, 1975; *Il principio dell'incertezza, O principio da incerteza*, 2002; *Inquietudine, Inquietude*, 1998): ancora, le due cose non sono in contraddizione, ma sono il proprio fondamento reciproco – per questo la madre del giovane re, confinata in isolamento dal fervore ascetico del figlio, alla fine sorride quando alla finestra vede Sebastiano pronto a soccombere: morte e rinascita sono tutt'uno. Se la perfezione atemporale delle statue ossessiona il sovrano e affolla la scenografia del film, alla fine sono le statue dei sovrani passati ad animarsi: dunque non è tanto l'immateriale a contare, quanto la miracolosa tangenza con il materiale, la loro fondamentale promiscuità – l'assenza, che è il cinema, che si nutre della presenza, che è il teatro. Non è il re a diventare statua, come vorrebbe, sono le statue ad animarsi: non è il presente a doversi sforzare verso l'utopia, ma il naturale scorrere temporale è già un miraggio, utopia, perché tensione infinita del tempo verso una fine atemporale, fuori da se stesso, dunque – condizione contemporaneamente necessaria e paradossale. Che sia di una statua o meno, il movimento (dunque il tempo, e con lui il mondo) è illusione di per sé, essendo un'"anomalia" dell'eterno ritorno. La compenetrazione di spirito e materia è già a questo livello elementare. Non è l'esistente a piegarsi in una forma, ma è la forma a essere sciolta nel tempo, nel mondo:

Il quinto impero

Il cinema di Oliveira ci invita verso un universo immaginario; allo stesso tempo, però, questo universo che è lì, non è lì con un suo statuto autonomo, perché è continuamente turbato da interferenze di uno spazio e un tempo primari, concreti, obiettivi, anteriori a tutte le costruzioni immaginarie[9].

Un tempo che è utopia esso stesso nel suo correre verso un futuro impossibile.

Marco Grosoli

Note

1. "Grecia, Roma, Cristianità,/Europa – tutte e quattro se ne vanno/verso dove vanno tutte le epoche./Chi sopraggiunge per vivere la verità/della morte di Don Sebastiao?". Fernando Pessoa, *O quinto imperio*, 1933.
2. Cfr. Serge Daney, "Que peut un cœur", *Cahiers du Cinéma*, n. 330, dicembre 1981, riprodotto in Simona Fina, Roberto Turigliatto (a cura di), *Manoel de Oliveira*, Torino, Torino Film Festival, 2000, pp. 205-208.
3. Cfr. Bruno Fornara, "*Palavra e utopia*, erudizione e ironia", in S. Fina, R. Turigliatto, *op. cit.*, pp. 267-279.
4. Per esempio, in José Manuel Costa, "Costruzione e riproduzione nell'opera di Manoel de Oliveira: un gioco di tensioni", in S. Fina, R. Turigliatto, *op. cit.*, pp. 127-141.
5. Cfr. Daniele Dottorini, "Luogo-corpo-parola", *Filmcritica*, n. 539, novembre 2003, pp. 453-456.
6. Cfr. S. Daney, *op. cit.*, p. 207.
7. Manoel de Oliveira, "Ripensare-cinema", *Filmcritica*, n. 539, novembre 2003, p. 439.
8. Drappo che reca un'immagine sacra; i sottotesti religiosi meriterebbero uno studio a parte – basti accennare che de Oliveira non solo sembra avanzare, come fa Benjamin, un discorso profondamente cattolico riavvicinandolo però alle radici ebraiche (Bandarra è ebreo), ma addirittura traccia una convergenza con l'Islam, dato che il dodicesimo Imam ha una funzione profetica redentrice identica a quella del re atteso e nascosto.
9. Cfr. J.M. Costa, *op. cit.*, p. 129.

Changing Aviva

Palindromes (2004) di Todd Solondz

Chi ha una certa familiarità con la breve filmografia di Todd Solondz, almeno con quanto uscito in Italia, avrà riconosciuto il nome della giovane defunta di cui viene celebrato il funerale all'inizio di *Palindromes*: Dawn Wiener, la protagonista di *Fuga dalla scuola media* (*Welcome to the Dollhouse*, 1995), secondo lungometraggio del regista, ma primo ad essere stato distribuito nel nostro paese. Al destino della giovane Dawn, che apprendiamo essersi suicidata per non avere saputo affrontare una gravidanza indesiderata, si lega quello di Aviva, una cugina che, secondo le malignità di qualche parente, farà la stessa fine. Ma, al contrario di Dawn, Aviva non si fa affatto problemi all'idea di una gravidanza e, ancora bambina, fa di tutto per rimanere incinta. Quando ci riesce i genitori la costringono ad abortire. Nell'intervento qualcosa va storto, e la piccola subisce un'isterectomia, ma Aviva non si ferma davanti a nulla per realizzare il proprio desiderio, nemmeno dopo aver perso la capacità di procreare.

Palindromes conferma la tendenza di Solondz a rendere i propri soggetti, già complessi e sgradevoli, con una messa in scena sempre più ardua per il grande pubblico. Nella sua filmografia possiamo intravedere uno sviluppo progressivo: da *Fuga dalla scuola media*, incentrato unicamente sulla giovane protagonista e abbastanza lineare, passiamo a *Happiness* (1998), con la sua polifonia di personaggi che sembra rimandare piuttosto che ai coevi film corali (*American Beauty*, sua copia slavata, *America Oggi* o *Magnolia*, imbevuto di letteratura postmoderna) al Woody Allen di *Interiors*, col quale condivide parecchi spunti tematici, come i personaggi delle tre sorelle – rispettivamente un'artista, una donna sposata e una giovane fallita –, la separazione dei genitori in età "matura", ed una fotografia gelida. Poi *Storytelling* (2001), in Italia passato solo al Festival di Torino, con i suoi due episodi, *Fiction* e *Non-fiction*, che dividono il film in due blocchi diseguali, obbligando lo spettatore a chiedersi quali siano i rapporti tra le due parti. Infine *Palindromes*, nel quale la vicenda viene segmentata in una dozzina di episodi, introdotti da cartelli rosa o azzurri recanti dei nomi di ipotetici bambini, col succedersi dei quali cambia l'interprete della dodicenne Aviva: prima bambina di colore, poi ragazzina bianca e grassoccia, via via maschietto, adulta di colore, Jennifer Jason Leigh, ecc. Questo stratagemma, tra il cinema di Buñuel e la videoarte, viene giustificato dal suo autore (nel press book del film) come un tentativo di accrescere l'identificazione dello spettatore, *qualsiasi* spettatore, che in questo modo, appartenente a qualsivoglia etnia, sesso, o fascia d'età, troverà qualcuno in cui rispecchiarsi.

Questa dichiarazione d'intenti tende a celare, o a minimizzare, il progetto di un'aderenza – completa e quasi didascalica – della struttura filmica al soggetto e alle sue implicazioni. Ripercorrendo ancora la breve filmografia di Solondz: in *Fuga dalla scuola media* il racconto di formazione mostra come nel corso del suo fluire la vita non cambi, e come nel tempo, arrivati all'adolescenza, la violenza degli altri nei nostri confronti non muti, ma si trasformi, nel migliore dei casi, in ipocrisia: quando Dawn lo apprende non le resta che uniformarsi al sistema, in un finale che parodizza quello di *Full Metal Jacket* (1987).

In *Happiness* la ricerca della felicità viene negata da qualsiasi punto di vista nonostante i diversi tentativi di conquistarla da parte dei personaggi: anche la tranquillità di chi si sente appagato è minacciata dalla tragedia; in *Storytelling*, invece, assistiamo a come la comunicazione di una verità sia impossibile tanto per la disonestà (o incapacità) degli autori quanto per la superficialità dei fruitori, e sia che si scelga di documentarla che di sublimarla in una narrazione.

In *Palindromes* la morale del film viene direttamente snocciolata da uno dei personaggi, Matthew, un giovane parente di Aviva, accusato di aver molestato una bambina e per questo trattato come un appestato. Matthew, che non sapremo mai se sia davvero il pedofilo descritto dagli altri caratteri del racconto, ci spiega che il problema non è tanto il nostro timore di diventare un'altra persona (Aviva che teme di fare la fine della cugina Dawn), quanto il fatto che, per quanto ci impegniamo, non riusciremo mai a cambiare noi stessi. Così Aviva, predestinata dal suo nome palindromo, è condannata a finire come ha cominciato, e nonostante affronti mille peregrinazioni e cambi letteralmente aspetto sotto i nostri occhi, nel finale crede, seppure priva di utero, di essere finalmente incinta di chi l'aveva ingravidata all'inizio del film: la camaleontica Aviva è paradossalmente metafora della nostra impossibilità di mutare noi stessi, in qualsiasi esperienza s'incorra.

Le operette morali di Solondz non hanno però alcuna intenzione di risolversi in film a tesi: il "messaggio" viene sbattuto in faccia allo spettatore, soprattutto in questo *Palindromes*, con una crudezza e immediatezza sconcertanti. Ma questo non impedisce che il tessuto filmico riesca contemporaneamente a radunare tutto quanto può essere percepito come sgradevole o tabù e a organizzarlo sotto forma di parodia, alla lontana, di due celebri opere cinematografiche. Aviva, in fuga dai genitori e alla ricerca della maternità, viene trasportata dalle acque in una piccola comunità religiosa; ma al posto della Lillian Gish di *La morte corre sul fiume* (*The Night of the Hunter*, Charles Laughton, 1955, riproposto questo stesso anno in modo più letterale da *Undertow* di David Gordon Green al Torino Film Festival) ella si trova di fronte ad una grande famiglia che di giorno raccoglie piccoli derelitti e li fa cantare in una boy band cristiana, e di notte organizza l'omicidio di medici abortisti. L'esecutore degli omicidi, poi, è un camionista del quale Aviva si innamora e col quale intraprende una relazione che parodizza quella tra Lolita e Humbert Humbert (fantastica la discussione a tavola nella quale cercano di stabilire quale tipo di relazione dovrebbero simulare per non dare nell'occhio). Anche in questo caso Solondz riesce ad associare il grottesco e l'atrocità, e la sequenze dell'assassinio del dottore, come del resto quella dell'aborto della ragazzina, sono un vero pugno nello stomaco.

La dichiarata preoccupazione di Solondz circa l'identificazione dello spettatore con i suoi personaggi non è fuori luogo: se Aviva e gli altri sono stupidi, divisi tra un cieco desiderio di soddisfare i propri desideri e un'altrettanto cieca incapacità di comprendere quelli degli altri, fino al fanatismo omicida, facciamo fatica a sentirci tanto meglio di loro; il che spiega forse l'insuccesso di pubblico delle opere di Solondz (almeno da *Storytelling* in poi). Per questo ci chiediamo se *Palindromes* supererà le soglie della kermesse veneziana che coraggiosamente l'ha posto in concorso.

Francesco Di Chiara

Palindromes

L'estremo Oriente veneziano

A distanza di mesi dalla chiusura di un grande evento cinematografico, si riescono a scorgere strani disegni e possibili percorsi che durante il Festival, per stanchezza o per traviamento da quotidiani, non si notavano, e il gioco di aver partecipato alla grande abbuffata delle proiezioni diventa forse più stimolante.
Se il grande clamore mediatico (nostrano) di quei giorni è stato riservato all'arrivo in laguna di Quentin Tarantino per celebrare una parte di cinema italiano che fino a poco tempo fa era considerata tabù (non se ne spendevano troppe, di parole, nelle storie "ufficiali" di cinema), ora si continua a sperare che alcuni dei titoli più intensi affacciatisi a Venezia non vengano dimenticati o, nel migliore dei casi, immediatamente fagocitati dal mercato dell'home video. E il problema continua a essere questo: i festival sono una vetrina di cinematografie che spesso non riescono a ottenere una regolare distribuzione sui nostri schermi. Il riferimento alle cinematografie nazionali è d'obbligo perché, come già altrove notato (cfr. Vincenzo Buccheri in un suo articolo post-Venezia sul portale www.cinemi.it), durante un festival si discute del film brasiliano, di quello indiano o coreano (titoli troppo difficili da ricordare o esotismo di ritorno?). Poi, però, a fatica, spenti i riflettori della grande vetrina, i distributori tentano di far uscire un film brasiliano, indiano o coreano (e, quando succede, spesso vengono uccisi da doppiaggi infami). Il discorso è solo leggermente diverso per gli autori riconosciuti già come tali (di qualunque nazionalità siano; si veda ad esempio la diffusione del cinema iraniano in questi anni) e che riescono a ottenere una qualche visibilità.
A Venezia quest'anno la nuova direzione di Marco Müller ha ospitato una buona selezione di titoli, apparendo molto convincente soprattutto per ciò che riguarda (e torniamo al geografico) l'estremo Oriente. Un elemento che non stupisce molto se si ripercorre il curriculum del nuovo direttore del Festival (a cui auguriamo molte edizioni future, ma, come sempre, maggiore severità nell'organizzazione delle proiezioni). Müller, sinologo per studi e passione, organizza a Torino nel 1982 il primo grande festival – Ombre elettriche – dedicato alla cinematografia cinese; collabora dal 1980 al 1994 alla selezione di film asiatici per la Mostra di Venezia; come produttore per Fabrica lavora a *Diciassette anni* di Zhang Yuan (*Guo nian hui jia*, 1999), accompagnando proprio questo regista a una sua personale dedicatagli dal Far East Film Festival di Udine nel 2004.
La LXI edizione del Festival veneziano ha dato spazio ai soliti (attesissimi) noti dell'estremo Oriente (da Wong Kar-wai a Kim Ki-duk e Shinya Tsukamoto). Registi dallo stile e dalle tematiche riconoscibili, a volte anche troppo aderenti alla etichetta di "autore", che riescono ad ottenere (in circuiti ridottissimi) una distribuzione italiana in virtù dei premi ricevuti nel "circo" dei festival occidentali. Ma molte altre, per un totale di tredici titoli, erano le produzioni orientali presenti a Venezia nelle diverse sezioni: dall'affascinante *The World* (*Shijie*) del cinese Jia Zhang-Ke a Marebito del giapponese Takashi Shimizu (il regista dei vari *Ju-on* e di *The Grudge* nella loro versione americana), avente per protagonista un allucinato Shinya Tsukamoto, sino a un film a episodi che di estremo non aveva solo la provenienza geografica ma anche il titolo: *Three... Extremes*, firmato dall'hongkonghese Fruit Chan (epis. *Dumplings*), dal coreano Park Chan-wook (epis. *Cut*) e dal giapponese Takashi Miike (epis. *Box*). I tre registi si confrontano con altrettante varianti dell'estremo: *Dumplings* mostra come si possa rimanere giovani e attraenti se si è disposti a tutto – il sonoro relativo alla preparazione dei ravioli protagonisti è estremo e indimenticabile, ma siamo lontani dallo splatter nero del ristorante di *The Untold Story* di Herman Yau e Danny Lee del 1992; Cut sviluppa, giocando con il cinema nel cinema, il sentimento estremo della vendetta (tema caro a Park Chanwook); *Box* si confronta, debolmente, con atmosfere fantasmatiche. Miike era presente anche con *Izo*, un lungometraggio anch'esso estremo (per molti spettatori insostenibile) nella filosofica mattanza eseguita dal suo protagonista.
Forse più estrema ancora è parsa la scelta di Hou Hsiao-hsien, riconosciuto e amato regista di Taiwan (scelleratamente il suo penultimo film *Millennium Mambo* in Italia uscì tagliato di 40'), che ha girato *Café Lumière* (*Kohi Jikou*) per celebrare il centenario della nascita di Yasujiro Ozu. Il film riesce miracolosamente a mostrare la Tokyo di oggi con l'attenzione e la trasparenza tipica di Ozu ma senza tradire lo stile, la libertà, i silenzi di Hou Hsiao-hsien, che costruisce una sottile storia d'amore tra due individui e tra loro e la città stessa.
Anche un regista anomalo e difficilmente catalogabile come Johnnie To – estremo e tuttora spesso incompreso[1] nel suo perenne gioco con i più diversi generi del cinema hongkonghese – ha scelto di dedicare il film presentato a Venezia, *Throw Down* (*Rudao longhu bang*), a un grande regista giapponese: Akira Kurosawa. To ha diretto questo tributo – il riferimento è a *Sugata Sanshiro* del 1943 – citando Kurosawa "solo" nel soggetto del film (e in una battuta "ossessiva" di uno dei protagonisti) in cui si rappresenta la rinascita spirituale di un lottatore di judo. Lo stile spiazzante, la storia apparentemente non strutturata e le meravigliose riprese in notturna sono puro To.
Infine, ritornando ai possibili giochi festivalieri, è un grande piacere notare che *Goodbye, Dragon Inn* (*Bu San*) del taiwanese *Tsai Ming-Liang*, il film forse più bello dell'edizione 2003 del Festival di Venezia, tuttora non distribuito nelle nostre miopi sale, è stato, con il suo omaggio "interno" a *Dragon Gate Inn* (*Longmen Kezhan*, 1967) di King Hu, di buon auspicio: alla cerimonia di chiusura dell'edizione 2004 del Festival Marco Müller ha annunciato che per il 2005 è prevista una retrospettiva dedicata al grande maestro di Hong Kong che con soli undici film ha saputo rilanciare il genere tradizionale wuxia pian.

Valentina Cordelli

Café Lumière

Throw Down

Johnnie To

Note

1. Se nella pubblicistica italiana specializzata solo Alberto Pezzotta nel suo volume del 1999 (*Tutto il cinema di Hong Kong*, Milano, Baldini&Castoldi, p. 356) ha riconosciuto a To enormi potenzialità artistiche soprattutto per la sua rielaborazione del noir (e con *PTU* del 2003 ne abbiamo avuto una stupenda conferma), e se l'ottimo David Bordwell (*Planet Hong Kong*, Cambridge, Harvard University Press, 2000, p. 133) lo definisce uno dei registi più innovativi al pari di King Hu e Wong Kar-wai, è triste notare come ancora manchi una monografia dedicata al cinema di Johnnie To.

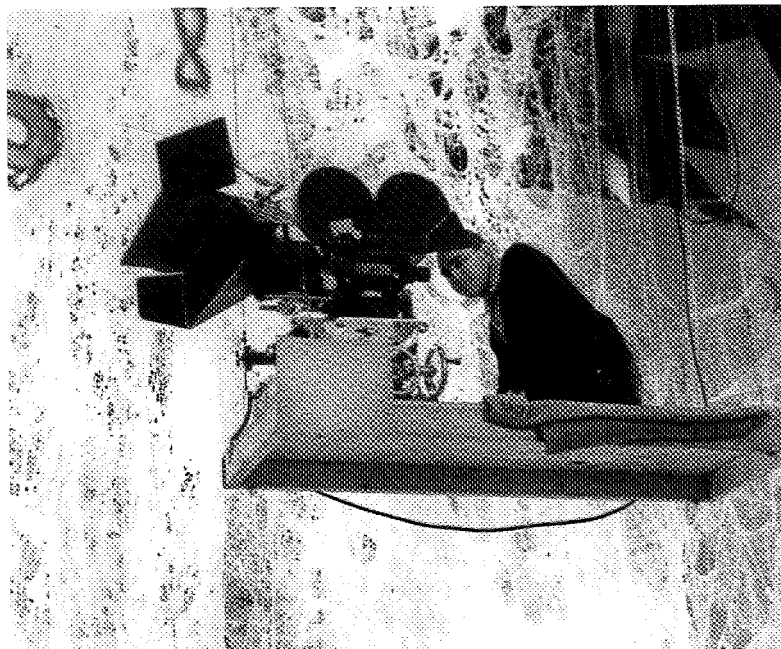
XXII Torino Film Festival
Torino, 12 - 20 novembre 2004

Piero Queen & Co.

Non sono esattamente smaglianti le condizioni del cortometraggio italiano, se dobbiamo credere che la ventina di film che la ventiduesima edizione del Torino Film Festival ha schierato nella sezione "Concorso Spazio Italia" costituisca effettivamente quanto di meglio la commissione selezionatrice ha scremato dal bailamme pervenutogli. Torino, si sa, mantiene e difende un'identità "avanguardista" di per sé sufficiente a blandire l'indignazione critica più feroce. Nell'agone sempre più paludato che è diventato il circuito festivaliero nazionale, una manifestazione così caparbiamente focalizzata sul "giovane" e sul "nuovo" invoca una benevolenza che si vorrebbe incondizionata. Senz'altro accordata, in linea di massima e di principio. Ma temiamo non possa proprio giovare a nessuno soprassedere su tanti e tali segnali d'insufficienza stilistica e immaturità narrativa. Né al volenteroso pubblico che ha stoicamente graziato il Cinema Romano 2 (nelle tre serate "centrali" di martedì 16, mercoledì 17 e giovedì 18, con repliche il mattino dopo) di una partecipazione via via sempre più stretta tra imbarazzo e rassegnazione; né al programma, così penalizzato dall'eccessivo squilibrio tra le sue sezioni; né, tantomeno, all'orda di "dilettanti allo sbaraglio" qui convenuti. Che, abbagliati da riflettori tanto disinvoltamente puntati, supponiamo incorrano nel rischio di confondere i fatidici quindici minuti di celebrità qui ecumenicamente amministrati con un effettivo trampolino di lancio.
Pollice verso, allora. Fatte salve, s'intende, le doverose eccezioni, quasi tutte inspiegabilmente stipate nella prima "tranche" di mercoledì sera. La doppietta inaugurale di *Mio fratello Yang* e *La piccola Russia* rimane l'incolpevole responsabile dell'inerziale disponibilità che ci condurrà, due giorni dopo, a *Jørgen's Son*. Il primo, dei fratelli Gianluca e Massimiliano De Serio, è una riflessione briosa ma non superficiale sull'inevitabile refrain dell'immigrazione clandestina (una ragazza cinese arriva a Torino, e vi rimane grazie ai documenti della sorella di un suo connazionale). Il secondo, di Gianluigi Toccafondo, è un caleidoscopico gioiellino d'animazione che sceglie di raccontare i luoghi di quella specifica area geografica compresa tra Marche e Romagna (che dà il titolo al film) con una galleria di personaggi immaginari: una poesia per immagini venata di una malinconica, sensuale ironia è l'esito di una lavorazione lunghissima (tre anni) che ha poco o nulla a che spartire con la dilagante amatorialità di quanto seguirà.
Buono anche *'O Guarracino* di Michelangelo Fornaro, che con tempi e modi di un videoclip (della canzone partenopea che l'accompagna) illustra la coloratissima allucinata scorribanda subacquea di un pescatore avvilito dall'ennesima, infruttuosa nottata di lavoro.
Divertente e originale, nella sua paradossalità grottesca, *Non riesco a smettere di vomitare* (questa l'inevitabile quanto singolare reazione fisiologica del protagonista ad ogni sollecitazione emotiva) di Adriano Ercolani, si aggiudica poi l'involontario ma non trascurabile merito d'aver saputo bonificare la nostra memoria dal ricordo della sconcertante, immotivata cattiveria di *001.1* (Massimiliano Peretti): film più enigmatico del titolo che porta, ed è tutto dire.
A scendere, *Frames. Variazioni per catena di montaggio* (Giovanni Giommi) è, per l'appunto, niente più che una variazione, apprezzabile ma vecchiotta, sulle potenzialità sinfoniche del rumore industriale: il montaggio si sforza di sincronizzare suoni e immagini per suggerire come dal caos del lavoro di fabbrica possano scaturire imprevedibili configurazioni ritmiche. L'idea sonora rinvia addirittura a certe proposte della new wave tedesca (fine anni Settanta, quindi!), che già tuttavia riciclavano opzioni cageane sull'aleatorietà dei processi creativi. La sua traduzione visiva, infinitamente più convincente, al penultimo Lars von Trier.
Waves, di Claudia Alessandro Marcello, è poi l'ennesimo compromesso minimalista (con *passe partout* antonioniano) cui si consegna chi non trova una storia ma neppure il coraggio di farne a meno. Un uomo (un pescatore?) – per inciso: interpretato da Peter Mullan – e una donna (con bagagli), confinati dal montaggio parallelo in spazi che s'intuiscono metaforicamente adiacenti ma non comunicanti (un porto). Un malore coglie entrambi, simultaneamente, e li persuade a riunirsi nell'ultima inquadratura. Dove, senza dirsi una parola, i due si (ri?)conoscono e si abbracciano.
Sempre meglio di *L'unica testimone*, comunque. Il principio è lo stesso, con l'aggravante che ora alla paresi della sceneggiatura risponde un ingiustificato e irritante massimalismo visivo. Franco Nero e Barbara De Rossi, seduti l'uno di fronte all'altra davanti al caminetto acceso, la *voce off* dell'attore che dice il rimpianto per la donna amata (originale, eh?), mentre vorticose panoramiche a schiaffo compongono un insensato, frastornante piano sequenza. Come una soap con pretese viscontiane girata dalla caricatura di Brian De Palma.
E sempre meglio, ancora, della presunzione di chi indulge nel non meno diffuso malcostume di spacciare analfabetismo filmico per ricerca. Esemplare, in tal senso, *Questo sguardo* di Maurizio Salimbeni. Durante la presentazione il regista biascica, senza un briciolo d'ironia, di automatismo surrealista, ma il suo film sciorina un quarto d'ora abbondante di luoghi comuni mal digeriti sulla più inflazionata delle avanguardie storiche.
Discorso diverso per *Soluzioni di continuità* (Davide Pepe), indagine visivamente piuttosto ricercata condotta sulle misteriose consonanze tra due accadimenti lontani nel tempo e nello spazio (l'estate del '78 in Florida, quella del 2004 in Italia), e per *Dear Nonna: A Film Letter* (Tiziana Panizza), *pot pourri* postmoderno d'immagini in libertà con cui la regista, naturalizzata inglese, compone uno spericolato ma a suo modo toccante saluto alla nonna ottuagenaria espatriata in Cile settant'anni prima.
Smarca tutti di molte lunghezze, poi, la spudorata impertinenza del già citato *Jørgen's Son* (Giacomo Triglia), surreale e interminabile incursione nel *nonsense* quotidiano di "un ragazzo qualunque che tenta di suicidarsi e poi balla il tip tap": il (non esattamente "beautiful") *looser* di turno ciondola, strimpella, naufraga nell'*horror vacui* esistenziale più stereotipato. Più che altro un pretesto per mortificare canzoni bellissime che, sole, ci aiutano a sopravvivere ad una sciatteria visiva che discutibili stigmate "dogmatiche" contrabbandano per realismo. Bieco stratagemma, però, quello di rimediare dai suoni una legittimazione implicita dell'insulsaggine visiva. Riprovevole soprattutto laddove, come qui, si finisce per (magari involontariamente) insinuare l'ennesimo clichè, ovverosia un nesso tra le frontiere più sofisticate del cantautorato contemporaneo e il nichilismo giovanile più sfigato e disfattista. L'esito? Il qualunquismo, direi.
Sul fronte meno scopertamente velleitario, calma piatta quasi ovunque. *Un giorno da re* (Alessio Fava) è niente più che una gag alla Aldo, Giovanni e Giacomo sulle resistibili disavventure di tre imbranati ladri d'appartamento. Superfluo *Apice* (Antonello Matarazzo), dove un uomo che sembra prelevato da Piazza Affari fa ritorno tra le rovine del suo paese natale risparmiato dal sisma dell'Irpinia dell'80, raggiunge di buon passo e senza un attimo d'esitazione il centro della piazza e qui dispone tre assurdi pupazzi meccanici che diffondono una gracidante cantilena: meglio il silenzio. Impreciso e banale *Arabian Bar* (Andrea Tomaselli), in cui ispettore di polizia e pregiudicato extracomunitario che giocano a guardie e ladri da dieci anni filosofeggiano, davanti ad una scacchiera, sulla necessità di continuare a farlo per i dieci successivi. Intrattiene senz'altra pretesa d'intrattenere *Chi?* (Enrico Vecchi) uno strampalato *divertissement* metalinguistico, quantomeno veloce e originale. Citiamo ancora *L'età del fuoco* (Mauro Calvone), che immagina – con una certa efficacia – un futuro ipertecnologico non troppo lontano in cui un attempato tecnico (Renato Carpentieri) si ritrova impegnato a disinnescare il potenziale offensivo di un'abitazione gestita da un capriccioso sistema informatico centralizzato. E sorvoliamo sul resto.
Un bilancio già in passivo ci autorizza infatti a chiudere con il rituale spiraglio di speranza. Bello senz'altro *Winter Sea*, sorta di "kammerspiel" tascabile dove una fotografia magistrale e una impostazione registica finalmente pervenuta, capace di valorizzare senza strafare, lascia affiorare le conflittualità latenti di un interno famigliare con sorprendente credibilità psicologica. L'unica perplessità interessa l'inclusione in "Spazio Italia" di quello che è, a tutti gli effetti, un film inglese: scorrendo le voci del cast sui titoli di coda, appuriamo che quello della regista Erika Tasini (che comunque, apprenderemo in seguito, vive in Inghilterra da anni) è l'unico nome italiano coinvolto nell'operazione. Poi ci piace anche l'inattuale classicismo di *Nanà*, dell'astigiano Giuseppe Varlotta. Intanto perché è un film formalmente consapevole, e fa per ciò stesso eccezione al pressapochismo disperante altrove riscontrato. Poi perché, sullo sfondo del legame tra un "trifulau" e il suo cane, sa evocare un luogo e la gente che ci vive con la genuina schiettezza di chi quel luogo e quella gente conosce e ama. Una curiosità: questo piccolo film ospita sullo schermo e per la prima volta l'indistruttibile Mario Monicelli (spalleggiato da un inedito Bebo Storti e da un Felice Andreasi invero visibilmente sofferente).

Nota a margine, infine, per l'unico documentario del lotto, *Auoniròn*. Precisa l'autore Luigi Filotico che trattasi del girato grezzo destinato a confluire in un progetto più ampio e ambizioso, ancora in fase di lavorazione. Incontrastato protagonista del *work in progress* è Piero Queen, ventiquattrenne tarantino che due anni di servizio militare in Bosnia hanno convinto d'essere la reincarnazione di Freddie Mercury. Il titolo? Nient'altro che l'efficacissima trascrizione della maccheronica pronuncia di uno tra i più celebri *anthem* (*I Want It All*, per chi non avesse colto) del pomposo gruppo albionico. Divertente, finché riusciamo a soprassedere sulla liceità di testare sulla voyeuristica *prudérie* delle cavie festivaliere dinamiche comunicative più congeniali all'immorale licenziosità degli standard televisivi.
Comunque ci piace chiudere con Piero Queen, che suscita l'accorato tripudio di straripanti balere meridionali come la liberatoria ilarità della sparuta platea del Romano 2 di Torino. Meno male che arriva lui, a convogliare in una fragorosa risata il silenzio imbarazzato e un tantino vigliacco che "questo" pubblico ha tributato ai suoi troppi non meno mediocri, patetici, sfiatati sodali che al microfono preferiscono la macchina da presa. Rispetto ai quali, vorremmo dire, lo sfacciato candore dell'istrione pugliese mantiene comunque più di un vantaggio. Le sue *performances* fanno cinquemila persone a serata. E sulla sua buona fede non nutriamo alcun dubbio.

Giovanni Di Vincenzo

Le iene di Chicago

Richard Fleischer

Omaggio a Richard Fleischer

Il Torino Film Festival 2004 ha avuto tra i suoi protagonisti anche Richard Fleischer (1916), cineasta americano solitamente relegato (e lì dimenticato[1]) nel rango degli artigiani tuttofare, dall'ispirazione discontinua e dalla scarsa personalità. È indiscutibile, scorrendo la sua vasta filmografia (ben sessanta regie dal 1944 al 1989), la mancanza di una coerenza narrativa o stilistica forte, l'esplorazione dei generi più disparati, l'ossequio talvolta deteriore alle mode in voga; egli appartiene, nell'ambito del cinema americano, alla stessa famiglia dei vari Allan Dwan, Robert Wise, Henry Hathaway. Eppure, nonostante le contraddizioni, Fleischer merita una attenta valutazione: nella sua parabola di regista popolare, fedele ai progressivi orientamenti dell'industria hollywoodiana, sono rintracciabili opere di notevole valore, che dimostrano come il suo stile classico, sempre piegato alla logica del racconto, sappia farsi carico di istanze figurative e morali molto apprezzabili, talora prefigurando le tensioni della modernità.
Gli organizzatori della rassegna hanno scelto dieci pellicole, pescando, appunto, tra le opere più riuscite del regista: per intenderci, il film su Che Guevara, *Che!* (1969), non faceva parte del gruppo, e neanche *Ashanti* (1979) e *Conan il distruttore* (*Conan the Destroyer*, 1984), per citare alcuni titoli particolarmente infelici. Meritoriamente, sono stati presentati film a noi poco noti, riconducibili alla prima fase della carriera di Fleischer (a contratto per la RKO dal 1945 al 1952): è il caso di *Child of Divorce* (1946), la sua opera prima, un melodramma incentrato sul divorzio di una coppia, che riuscì sì ad aggirare il Codice Hays tratteggiando il tema in maniera negativa, ma che risulta ben poco consolatorio, essendo focalizzato – anche visivamente – sui tormenti della piccola figlia, cui il mondo degli adulti è insensibile. Ed è anche il caso di *Così questa è New York* (*So This is New York*, 1948) – distribuito, in questo caso, dalla United Artists –, divertente commedia che narra, attraverso espedienti piuttosto inconsueti per l'epoca (accelerazione, fermo fotogramma, sottotitoli), le disavventure di tre provinciali nella grande metropoli. Di seguito, non potevano mancare esempi di cinema *noir*, cui Fleischer si dedicò proficuamente. *Seguimi in silenzio* (*Follow Me Quietly*, 1949) racconta la caccia di un

poliziotto ad un *serial killer* moralista, mediando l'approccio semidocumentaristico– tipico di certo *noir* – con tocchi perturbanti ai limiti del fantastico (vedi la scena del manichino, presunta copia del *killer*, che si alza e scompare nell'oscurità), e con la stilizzazione degli ambienti (vedi la strada vuota, biancastra, in cui appare l'assassino, e l'enorme centrale del gas dove si svolge l'inseguimento finale). Il più noto *Le iene di Chicago* (*The Narrow Margin*, 1952) è un *tour de force* claustrofobico, dove le ambiguità dell'intreccio (un agente scorta in treno la moglie di un mafioso, tra insidie e doppi giochi) sono affidate ad un bianco e nero contrastato e ad un *découpage* serrato, che non risparmia virtuosismi visivi (le mosse di un gangster riflesse su un finestrino, ad esempio) e improvvisi sussulti della macchina da presa. I successivi *20.000 leghe sotto i mari* (*20,000 Leauges Under the Sea*, 1954) – film di fantascienza colmo di effetti speciali, prodotto da Walt Disney e ispirato al romanzo di Jules Verne – e *I vichinghi* (*The Vikings*, 1958) – avventurosa ed accurata ricostruzione dell'epopea vichinga – testimoniano la capacità di Fleischer di gestire grandi *budgets* in modo personale, e non vuotamente spettacolare (come accade, invece, per altri film). Non sono certo passati inosservati, all'interno della retrospettiva, i due film realizzati dal regista nel 1955, innanzitutto per le qualità visive: entrambi esaltano il formato CinemaScope con una splendida fotografia a colori. Il primo è *Sabato tragico* (*Violent Saturday*, 1955), un *gangster-movie* venato di melodramma, in cui la preparazione di un colpo in banca da parte di tre malviventi diventa il pretesto per un penetrante ritratto di una piccola città, tra suggestioni di William Faulkner e Thornton Wilder. Il secondo è *L'altalena di velluto rosso* (*The Girl in the Red Velvet Swing*, 1955), un melodramma vorticoso, in cui un tragico fatto di cronaca di inizio Novecento consente a Fleischer, nei limiti della censura, di raccontare due storie d'amore votate al fallimento dalla morale dell'epoca; emblema della pellicola è l'immagine della ballerina protagonista (Joan Collins) che oscilla sull'altalena, espressione prima di una fanciullezza tesa verso una condizione paradisiaca, ed infine dell'amaro destino, che vede la donna *entraineuse* in locali di basso rango. La rassegna si è completata con i due film che, insieme a *Frenesia del delitto* (*Compulsion*, 1959), completano l'approfondimento di Fleischer sulla figura del *serial killer*, ritratta, a partire da storie vere, con un generoso slancio morale. *Lo strangolatore di Boston* (*The Boston Strangler*, 1968) è costruito sul concetto di partizione: l'uso insistito dello *split screen*, così come, sul piano narrativo, le lamentele sulle divisioni interne al corpo di polizia, non fanno che prefigurare la dissociazione del protagonista, un uomo ordinario inconsapevole della propria follia omicida; e il film da *thriller* si trasforma in accorato scavo psicologico, che sfocia, nel finale, in immagini quasi astratte, probabilmente memori del finale di *Psycho* e di certo cinema colto europeo. *L'assassino di Rillington Place n. 10* (*Ten Rillington Place*, 1971), ambientato in Inghilterra (e di produzione inglese), è un altro dramma psicologico, in cui spazi angusti e modesti, oppressi da luci soffocanti, fanno da sfondo alle gesta di un insospettabile *serial killer*. Sempre in bilico tra piccole e grandi produzioni, tra film intimisti e spettacolari, tra un genere e l'altro: quanto deve l'immaginario cinematografico del ventesimo secolo al vitalismo un po' schizofrenico di Mr. Fleischer?

Roberto Vezzani

Note

1. A tutt'oggi esiste una sola monografia sul regista: Stéphane Bourgoin, *Richard Fleischer*, Paris, Edilis, 1986.

John Landis

John Landis, e lo "Slasher"

Lavoro in un medium commerciale: per ottenere i soldi necessari a girare, devo consegnare un film che la gente sia disposta a pagare per vedere: perciò non sono libero, come alcuni artisti, o altrettanto coraggioso, da fare film che si pongono in una posizione di antagonismo nei confronti del pubblico. Anche se qualche rara volta è capitato anche a me di farlo, per pura perversione[1]

D: Sapeva che sia Kerry che Bush hanno eletto Animal House il loro film preferito? R: Entrambi hanno frequentato Yale, il College di Animal House... ed un sacco di persone s'identificano nelle confraternite. Il problema con Bush è che lui s'identificava nella Delta House, mentre quasi certamente è un Omega![2]

...introducing Landis

La XXII edizione del Torino Film Festival è risultata un'occasione imperdibile, differente dalla bagarre veneziana e quest'anno particolarmente stimolante per novità, riscoperte e consacrazioni.
John Landis è venuto a presentare il suo ultimo film irradiando carisma e depositando battute salaci. Landis ha raggiunto la *wall of fame* con una serie di film sovversivi, conditi da personaggi indimenticabili: *Animal House* (*National Lampoon's Animal House*, 1978), *Un lupo mannaro americano a Londra* (*An American Werewolf in London*, 1981), *The Blues Brothers* (1980), rispettivamente un geniale campus-film libertario, *il* neo-horror commistionato con la commedia brillante, ed il primo musical nero di successo. Bastano questi titoli a consacrarlo regista di culto, per cui è lecito spendere la nomina d'autore coniata dalla cinefilia classica, intesa come capacità di sviluppare una *weltanschauung* nelle pieghe di una narrazione neutra. Landis si distingue anche per la conoscenza enciclopedica del cinema, nutrita dall'amore per il "sottoprodotto" Universal, omaggiato sin dal bizzarro *Slok* (*Schlock*, 1971), via via fino alla spassosa serie Tv *Dream On* (1990-96).
Diverse intuizioni capitali sull'uso degli effetti speciali e della colonna sonora derivano dall'esperienza precoce del mondo cinematografico proprio degli studios. Landis entra infatti come garzone e fattorino alla 20th Century Fox, in-

trufolandosi fra set e camerini. Egli continua a lavorare nell'ambiente e a conoscere attori e registi della vecchia e nuova Hollywood. Appena diciottenne fa il cascatore in Spagna sul set di *C'era una volta in America* di Sergio Leone, per poi impiegarsi come *gopher* ("tuttofare") in diversi set. L'esperienza passata riecheggia nella sua malinconica abitudine di convocare vecchie glorie, come Don Ameche e Ralph Bellamy per *Una poltrona per Due* (*Trading Places*, 1983), e forse spiega la presenza ricorrente di colleghi-registi a cui egli richiede partecipazioni, come Frank Oz, o Costa-Gavras. Basti confrontare la scandalosa bruttezza degli odierni epigoni di *Animal House* – ad esempio *American Pie* (Paul Weiz, 1999) o *Maial College* (*Van Wilder's National Lampoon*, Walt Becker, 2002) – per constatare che, laddove un'icastica furia satirica s'abbatteva con furia twainiana sul mediocre conformismo classista dei piccoli dittatori della Omega House, futuri dirigenti e capitani d'industria, oggi la formula hollywoodiana ben allineata con l'*establishment* tramuta ogni possibile spunto polemico nel noioso tentativo di disgustare a tutti costi il pubblico, ricorrendo a scatologiche umiliazioni con il permesso del "polically uncorrect".

Dick Cheney, il presidente Bush, Donald Rumsfeld e persino Colin Powell stavano chiaramente mentendo, come venditori di auto usate[3]

Slasher!

Quest'anno a Torino si è visto un altro cinema d'autore. Registi del calibro di John Sayles, Robert Altman, Steven Soderbergh e dello stesso Landis s'attestano su posizioni virulentemente polemiche nei confronti dell'amministrazione Bush e della fallimentare campagna di Kerry... Dal canto suo Landis dichiara che l'idea di *Slasher* gli è venuta dal paragone tra un venditore di macchine ed il grande venditore di guerre: un presidente che propina al proprio popolo una guerra ingiusta, coprendo le carenze giustificative, adotta in fondo le stesse tecniche di un imbonitore di bassa lega...
Slasher è un documentario finanziato dalla Tv via cavo Independent Film Channel che registra le singolari attività di un liquidatore di macchine usate perennemente alticcio, interpretato da Michael Bennett. Lo *slasher* è una figura ingaggiata dai concessionari in crisi durante le svendite straordinarie con il compito di attirare la clientela, in un contesto tra lotteria e sagra di paese. Bennett corre qua e là come un pazzo brandendo il microfono. Quando un cliente trova una macchina che gli piace, suona il clacson e lo *slasher* allora accorre per "abbattere" (*to slash*!) il prezzo preventivamente gonfiato. Una banale vendita si fa show in un esercizio di capitalismo somministrato ad aree depresse, proprio come Memphis, patria di Elvis e, per citare lo stesso Landis,"capitale mondiale della bancarotta". Chiosa Landis, durante la conferenza stampa di Torino: "Quando arrivano le retrospettive vuole dire che è scoccata l'ora". Difatti il nostro eroe è rimasto parcheggiato forzatamente per quattro anni. In *Slasher* s'avverte una magnitudo che sfora i mezzi a disposizione. Landis fa parte di una generazione di cineasti ridotta al silenzio dalle difficoltà produttive. *Slasher* è *larger than itself*, nato come documentario, ma che da documentario eccentrico finisce per registrare la posizione di un regista che non ha potuto accettare di meglio.
Durante la conferenza Landis ha ribadito di aver vissuto con difficoltà i limiti della dimensione "reale": regista di *fiction* abituato a farsi ubbidire ciecamente, si è ritrovato alle prese con un pugno di cameramen indecisi se obbedire agli imperiosi comandi o rimediare di sottecchi un lucroso *making-of*...

Il regista, sentenziava Truffaut, è lo stressato, poco romantico conducente di una diligenza allo sbaraglio attraverso un far-west, in difficoltà continue, e tutto per realizzare due orette d'immagini effimere... Anche il mestiere del regista è, come per lo *slasher*, lo stressante, visionario tentativo di realizzare qualcosa che affascini il pubblico, che lo inchiodi, che non lo faccia pentire di passare il suo tempo in sala. In fin dei conti si tratta di vendere un prodotto effimero, aspetto di cui Landis è amaramente consapevole; insomma anche Landis è un po' *slasher*... Non a caso nell'opera si coglie una forte empatia verso Michael Bennett, personaggio insolitamente acuto e vitale che titaneggia tra momenti di lucidità ed incontinenza espressiva, attraversando il film come una scheggia impazzita, conscio d'essere inchiodato ad un mestiere squallido e mortificante, a una frode legalizzata. Ben presto *Slasher* devia dal registro farsesco e s'intride di tristezza, sublimando una lezione sulla deriva del capitalismo, sul valore reale dei prodotti, aprendo una visione disincantata su uno spaccato d'America miserabile e ancora troppo ingenua, troppo facile da abbindolare politicamente, dove il senso delle cose non dipende oramai più dal loro valore effettivo, ma dalla perversa forza persuasiva di chi le presenta.

Davide Gherardi

Slasher

Note

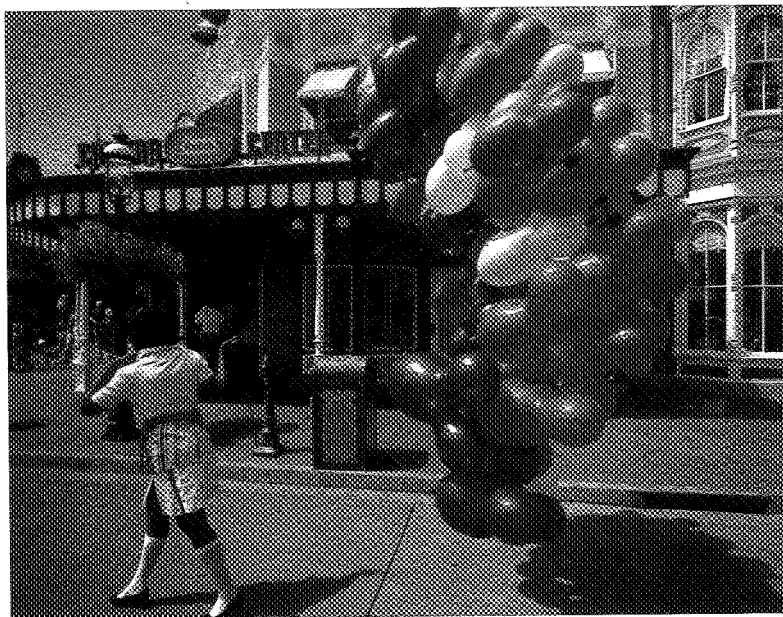
1. John Landis in Giulia D'Agnolo Vallan (a cura di), *John Landis*, Torino, Torino Film Festival, 2004, p. 43.
2. John Landis, dalla conferenza stampa, 14 novembre 2004, XXII Torino Film Festival, 12-20 novembre 2004.
3. G. D'Agnolo Vallan, *op. cit.*, p. 143.

Cine Park

Il cinema nell'epoca del parco giochi
a cura di Roberto Braga

I parchi di divertimento affondano le loro radici nelle fiere e nella millenaria storia dello spettacolo itinerante, ma anche nei fasti dei giochi dell'antica Roma e nelle esposizioni di stramberie esotiche e animali feroci dei "serragli"[1]. Tra gli antecedenti degli attuali parchi giochi non si possono dimenticare le Esposizioni Universali, enormi padiglioni in cui ricerca dell'esotico, fiducia indiscussa nelle potenzialità della tecnologia e attenzione all'allestimento scenografico creavano, a cavallo tra diciottesimo e diciannovesimo secolo, un immaginario fantastico in grado di sedurre il grande pubblico, e i musei delle cere, dove l'ossessione per la riproduzione fedele del reale e la cura maniacale per il dettaglio generano cortocircuiti tra Storia e immaginario[2].
Col mutare dei consumi e con il passaggio della fiera da piazza mercantile a luogo di socialità e di divertimento, i luna park iniziano ad assumere una loro autonomia e ad imporsi come forma di spettacolo specifica. I primi parchi, da forme di intrattenimento itineranti e stagionali alle porte delle grandi città, si trasformano in luoghi stabili per il consumo ludico. Coney Island, nata alle porte di New York agli inizi del Novecento, è una delle prime e più grandi aree stabili di divertimento, diventando forse il luna park più famoso della storia.
I parchi giochi, ponendo ordine all'interno del caotico insieme di attrazioni dei primi luna park, si sono così specializzati nel tempo, trasformandosi in parchi a tema. La caratteristica del parco a tema è un argomento specifico che ne definisce l'identità: questa scelta permette di creare, oltre a una forte riconoscibilità del parco, anche una coerenza interna che garantisce continuità al flusso di esperienze nelle quali il fruitore è immerso. Uno dei primi e più significativi esempi di parco tematico è la pionieristica *Disneyland* creata nel 1955 in California: la sua nascita inaugura un veloce processo di istituzionalizzazione del parco giochi come luogo dell'evasione.
Come evidenzia il successo delle attrazioni Disney il parco tematico contemporaneo non è una semplice area di svago, ma è in prima istanza una rete di interessi economici sulla quale si sperimenta una struttura produttiva complessa, formata da tipologie differenti d'intrattenimento. All'interno di questa organizzazione industriale e mediatica il cinema assume un ruolo sostanziale soprattutto a partire dagli anni Ottanta, quando i costi ingenti di gestione furono alla base della cessione dei principali parchi giochi alle maggiori aziende operanti nel settore dei media[3]. Da questo momento il rapporto cinema e parchi di divertimento si consolida definitivamente attraverso strategie promozionali che generano fenomeni di ibridazione tra i due mezzi.
Ciò che comunque continua a rimanere invariato nel tempo sono le caratteristiche che definiscono le attrazioni di tutti i parchi giochi[4]: innanzitutto la presenza di eventi "pseudo-mortali"[5] in cui il panico e il senso di vertigine, così come li intende Roger Caillois, sono costruiti a tavolino, ricreati artificialmente per mettere il fruitore nella condizione di potersi misurare con i propri limiti fisici e psicologici; accanto alla costruzione di un rischio controllato è sempre presente una dimensione di simulazione della realtà. Le ricostruzioni operate all'interno dei parchi giochi, però, più che avere come referente primario la realtà stessa, si fondano su un immaginario consolidato e riconoscibile a colpo d'occhio anche dal turista più distratto (che l'immaginario di riferimento sia quello cinematografico, dei cartoon, dei fumetti o quello artistico-turistico è sostanzialmente indifferente); infine, l'ultimo elemento fondante delle attrazioni dei luna park è lo sfruttamento della dimensione fantastico-orrorifica: anche in questo caso l'immaginario favolistico, quello cinematografico o fantasy si confondono in ricostruzioni perfette di luoghi inesistenti dove il sublime tecnologico si fonde con l'angoscia.
Fin troppo semplice riconoscere come cinema e parchi gioco siano profondamente interrelati tra di loro non solo nell'evoluzione storica, ma anche nella struttura industriale e nella ridefinizione di nuove strategie comunicative e linguistiche. È proprio su questa area di sovrapposizione che questo speciale vuole indagare ovvero sulle molteplici influenze che cinema e parchi di divertimento esercitano l'uno sugli altri creando cortocircuiti produttivi, culturali e comunicativi all'interno dei quali l'atto del consumo è perfettamente integrato con il gioco della finzione.

All'interno di un universo autodefinito, dove il problema dell'autentico viene a perdere di significato, il gioco tra simula-

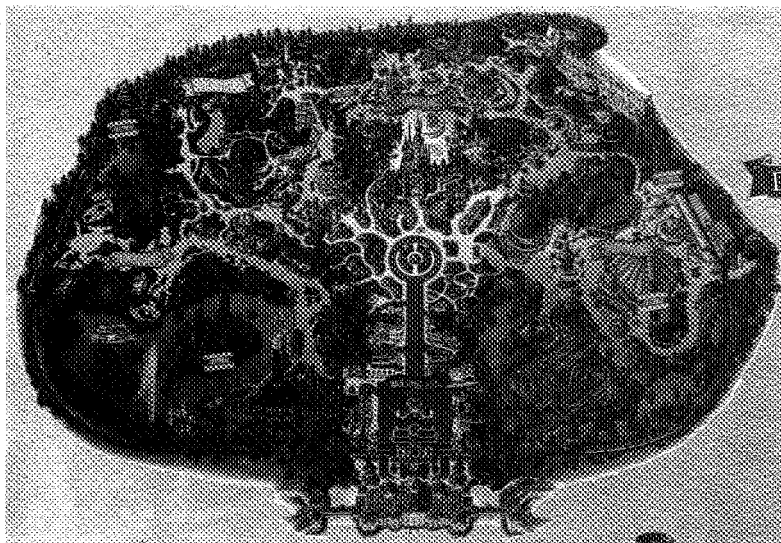
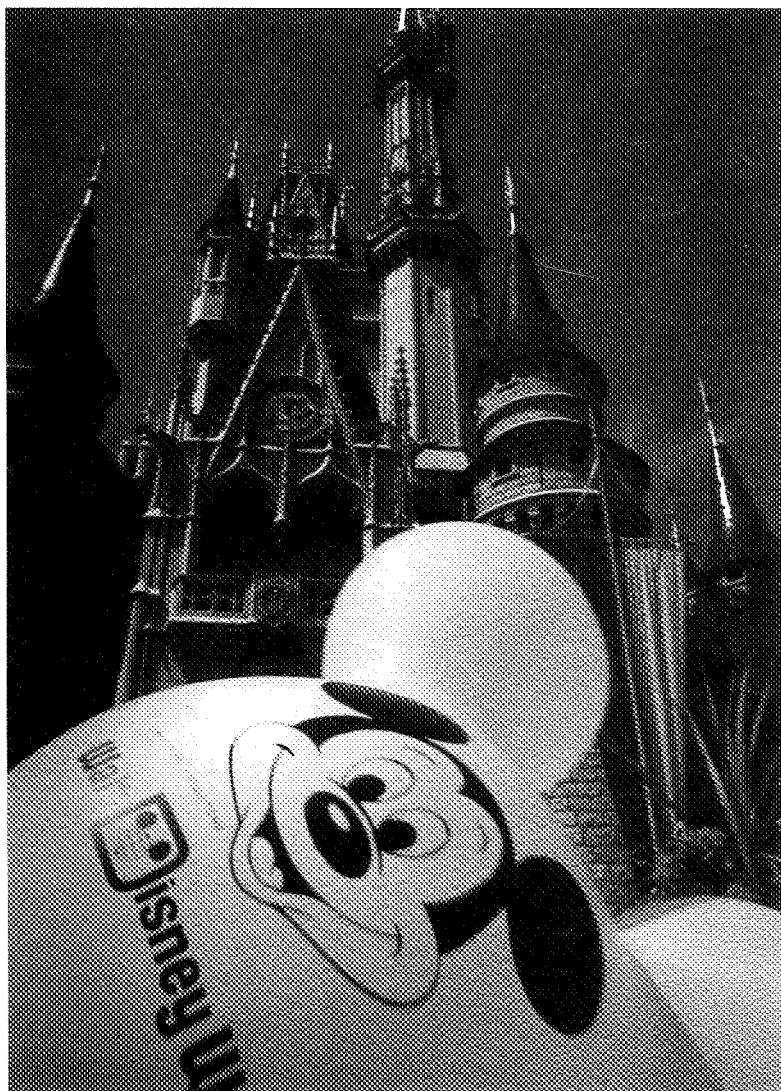
zione e realtà origina un collasso delle coordinate spazio-temporali, raggiungendo il mito di una riproduzione totale del reale, lo stesso mito che il cinema insegue da sempre ma che non è mai riuscito a raggiungere. I parchi giochi riescono a dar forma concreta a una realtà fantastica, a mondi fittizi dotati di una forte coerenza interna che il cinema invece riesce solo ad inscenare sulla superficie bidimensionale dello schermo (Alice Autelitano). Ma il cinema, nato dalla stessa materia fieristica da cui ha preso vita il parco giochi, mette in scena, sin dai suoi esordi, il mondo e i mondi dei luna park, disegnando un immaginario cinematografico del parco giochi complesso e sfaccettato, declinato in modo diverso a seconda dalle contingenze sociali, storiche e culturali (Davide Gherardi).
Uno degli aspetti che più ha influenzato la cinematografia contemporanea è la spettacolarità, nel nostro caso la frenesia degli allestimenti ludici dei luna park. In particolare, il giro sulle montagne russe sembra essere diventato una forma di messa in scena frenetica di molti *blockbuster* contemporanei, che del luna park non simulano solo l'eccitazione dei sensi. Si entra infatti in quella dimensione di panico controllato che al cinema si può leggere negli ormai numerosissimi tunnel immersivi capaci di imporre un nuovo regime spettatoriale in cui l'aspetto cognitivo legato alla visione cede il passo alla sensazione pura (Barbara Di Micco).
La ricerca di una spettacolarità che ridisegni il rapporto con il fruitore si rintraccia anche negli allestimenti audiovisivi delle attrazioni dei parchi giochi e degli schermi giganti, in cui l'organizzazione dello spazio e l'aspetto scenografico giocano un ruolo determinante nella definizione di uno spettacolo immersivo totale in cui l'immagine acquista la stessa forza schiacciante e angustiante di una corsa sulle montagne russe (Roberto Braga).
È sempre lo spazio a giocare un ruolo fondamentale, anche nelle strutture delle multisale e dei *multiplex*. Fenomeno in grande espansione anche in Italia, la multisala, con la sua riconoscibile struttura architettonica, si propone come un piccolo centro ludico alle porte della città. Il discorso teorico e culturale relativo all'invadenza delle multisale, inoltre, alimenta l'annosa questione del cinema come "oggetto artistico" o come "prodotto industriale", sostenendo il binomio tra luogo del consumo e bontà del prodotto. Tutti questi elementi emergono a partire dall'analisi del caso del *multiplex* Cinecity, in provincia di Udine (Enrico Biasin).
Queste sono solo alcune delle suggestioni ispirate da una prima riflessione sul rapporto tra cinema e parchi gioco, sulla loro capacità di plasmare e dar vita ad un immaginario variegato e complesso, con il quale lo spettatore è chiamato ad interagire direttamente attraverso dispositivi spettacolari totali, soluzioni linguistiche barocche e specifiche organizzazioni spaziali che esaltano la dimensione sensoriale pura. Sentire per credere.

Main Street, Walt Disney World, Florida

Simulo ergo sum

I parchi di divertimento tra sogno e iperrealtà

I parchi di divertimento rappresentano un luogo cruciale della società contemporanea. Il loro impianto spaziale e le esperienze di fruizione che offrono ai propri visitatori sembrano realizzare quelle tendenze all'implosione del tempo e dello spazio e al disgregamento dei confini fra realtà e finzione che attraversano le odierne pratiche sociali e culturali.
Osservando la piantina di uno qualsiasi dei Parchi Disney, si noterà come il parco venga sempre rappresentato come un'isola che galleggia nel vuoto, come se nulla vi fosse oltre il suo perimetro, come se fosse completamente isolato dal mondo circostante. I confini del parco segnano l'ingresso in una dimensione spazio-temporale alternativa rispetto a quella della vita quotidiana, un mondo "altro" governato da leggi e abitudini proprie, come la moralità "formato famiglia" disneyana. Non per nulla, i parchi, che a causa delle vaste superfici occupate sono collocati in luoghi isolati dalle città e raggiungibili soltanto in automobile, non sono accessibili con le automobili stesse: queste infatti devono essere lasciate negli ampi parcheggi esterni ai confini del parco perché le inviolabili recinzioni possono essere varcate soltanto a piedi o con mezzi di trasporto appositamente adibiti, come il trenino. Tutti elementi, questi, che favoriscono "una situazione di isolamento psicologico, un principio di separazione e decontestualizzazione rispetto all'ambiente urbano abituale"[1].
Tornando alla piantina si osserverà come i parchi siano costituiti da zone giustapposte (in inglese *location*[2]), ognuna delle quali mette in scena un ambiente, un tema o un momento storico differente. Il Parco di Disneyland Resort Paris, ad esempio, è composto di cinque zone: *Main Street, U.S.A.*, che riproduce la cittadina americana degli inizi del ventesimo secolo; *Discoveryland*, le cui attrazioni si ispirano a una sorta di futuro immaginario di matrice fortemente letteraria e cinematografica, che da Jules Verne conduce a *Guerre stellari*; *Fantasyland*, dove rivivono le favole targate Disney, da Peter Pan a Dumbo; *Adventureland*, che da vita a paesi lontani ed esotici, dai Caraibi all'Africa, dalle antiche rovine di *Indiana Jones™ and the Temple of Peril: backwards!* fino ad Agrabah, il mondo

Note

1. Cfr. Marialuisa Lusetti, "Verso le città del quaternario: i parchi ricreativi-tematici come metafora di una società *leisure oriented*", in Everardo Minardi, Marialuisa Lusetti (a cura di), *I parchi divertimento nella società del* loisir, Milano, Franco Angeli, 1998, p. 31.
2. Vanni Codeluppi, *Lo spettacolo della merce. I luoghi del consumo dai passages a Disney World*, Milano, Bompiani, 2000, pp. 153-154.
3. *Ibidm*, p. 154-155.
4. Cfr. V. Codeluppi, *op. cit.*, p. 151 e M. Lusetti, *op. cit.*, p. 33.
5. M. Lusetti, *op. cit.*, p. 33.

Piantina di Disneyland Resort Paris

Fantasyland, Walt Disney World, Florida

delle *Mille e una notte* e *Aladdin*; infine *Frontierland*, che riproduce il Far West del diciannovesimo secolo, con tanto di cow-boy, saloon e miniere.
Come direbbe Michel Foucault, il parco di divertimento è un'"eterotopia",[3] un luogo reale, concreto, nel quale si aprono e vengono accostati spazi "altri", un luogo in cui l'uomo rompe con il flusso del tempo tradizionale ("eterocronia") per calarsi all'interno di un tempo "altro". L'"eterotopia", secondo Foucault, è l'espressione di un'epoca dominata dalla spazialità e dalla simultaneità, un'epoca che, più che evolversi progressivamente lungo la linea del tempo, si sviluppa nello spazio come una rete di punti interrelati. E Disneyland, effettivamente, "giustappone allegramente il passato sotto forma di 'Pirati dei Caraibi' e il futuro sotto forma di 'Montagne spaziali' [...] insieme a una infinita quantità di attrazioni riconducibili a personaggi Disney di ogni genere. Il messaggio apparente è che non solo Disney può abbattere le barriere del tempo, ma anche che il tempo stesso non ha alcuna importanza"[4]. Il visitatore che si aggira per Disneyland vive all'estrema potenza l'esperienza che David Harvey definisce "compressione spazio-temporale", visibile anche sugli scaffali dei supermercati, dove si affastellano prodotti di ogni nazionalità o nella televisione, che riduce quotidianamente sugli schermi la complessità del mondo[5]. Non a caso, per concepire i parchi di divertimento i progettisti guardano soprattutto al flusso televisivo, "operan[d]o in maniera simile, attraverso un'operazione di estrazione, riduzione e ricombinazione, per creare uno spazio interamente nuovo e anti-geografico. In televisione, la continua bizzarra giustapposizione della programmazione giornaliera delle televisioni erode le tradizionali strategie di coerenza"[6].
Proprio all'influenza della televisione guarda Jean Baudrillard quando negli anni Settanta giunge ad affermare che la realtà si è trasformata in un'*iperrealtà*[7]. Quando la diffusione delle immagini penetra a tal punto nel tessuto urbano e nelle pratiche di vita quotidiana da sostituire la circolazione materiale dei beni di consumo con quella "virtuale" dei segni, la realtà si derealizza, il mondo "naturale" viene sostituito da un mondo artificiale costruito dai media, in cui i messaggi perdono ogni referente reale e rimandano gli uni agli altri, divenendo simulacri, copie di copie. E Disneyland è proprio il simbolo di quanto la natura sia stata colonizzata dalle immagini e trasformata in prodotto da consumare attraverso il turismo. Come sostiene Marc Augé, Disneyland si rivela come il "nonluogo" emblematico di una società fondata sull'apparenza: "A Disneyland è lo spettacolo stesso che viene spettacolarizzato: la scena riproduce quel che era già scena e finzione [...]. Non solo entriamo nello schermo, invertendo il movimento di The Purple Rose of Cairo di Woody Allen. Ma, dietro lo schermo, c'è solo un altro schermo. Il viaggio a Disneyland risulta allora essere turismo al quadrato, la quintessenza del turismo: quel che veniamo a visitare non esiste[8]". Disneyland è qualcosa che non esiste, ma che, verrebbe da aggiungere, appare terribilmente "vero"! È Eco a sottolineare una questione fondamentale: la forza di Disneyland non sta nel far credere di assistere a qualcosa di reale ma nel rendere esplicito che si sta partecipando a una riproduzione della fantasia. Disneyland non falsifica, vende merci autentiche, ed è proprio la realtà del consumo ad incrementare il senso di coinvolgimento del visitatore. Per avere l'esperienza reale, "la cosa vera" (come dice Eco, parafrasando lo slogan pubblicitario della Coca-Cola, *The Real Thing*[9]), bisogna creare l'assolutamente falso. Eco riporta la sua stessa esperienza statunitense: un viaggio in battello sul Mississipi in cui l'annunciata possibilità di vedere dei veri coccodrilli viene disattesa perché i coccodrilli per natura si occultano alla vista, fa rimpiangere il fiume selvaggio di *Adventureland* dove invece i feroci coccodrilli meccanici si comportano proprio come ci si aspetterebbe: "Disneyland ci dice che la tecnica ci può dare più realtà della natura"[10]. In qualche modo il falso soddisfa il nostro desiderio di realtà perché ci presenta la realtà come pensiamo dovrebbe essere, secondo un'idea costruita non attraverso la conoscenza diretta ma attraverso un sapere mediato dalle immagini.
Queste caratteristiche vengono portate alle estreme conseguenze in quello che viene definito parco-sistema o parco "di quarta generazione" che, secondo Bruno Sanguaini[11], traduce in realtà il modello di parco giochi ipotizzato da Michael Crichton ne *Il mondo dei robot* (*West World*, 1973)[12], dove il visitatore entra a far parte per alcuni giorni di un "tempo-mondo-tipo" (a scelta tra Far West, Roma imperiale e Medioevo) in cui gli esseri umani sono interpretati da robot. Ciò che caratterizza questi "mondi-storia"

ideati da Crichton e insieme i parchi "di quarta generazione" è la verosimiglianza assoluta di tutti i componenti, che rende difficoltoso per il visitatore individuare cosa realmente sia falso: i parchi di ultima generazione tentano di "produrre, agli occhi del visitatore, una sorta di invisibilità degli artifici"[13]. Andare in un parco di divertimento diventa così "una scelta di vita 'a tempo determinato' governata 'come se' si trattasse di effettuare un salto di realtà. È il passaggio 'oltre lo specchio' della mente-corpo; l'ingresso nel 'Paese delle meraviglie' a portata di mano e di agenzia turistica"[14].
Il parco di divertimento offre dunque al visitatore la possibilità di vivere un'esperienza fantastica, di rivivere in prima persona le avventure dei film, di villeggiare in epoche passate o future, così come queste si sono cristallizzate nell'immaginario collettivo grazie ai modelli imposti dalla letteratura e dal cinema (il futuro alla *Guerre stellari* o il Far West dei film western, ad esempio). A Disneyland si possono incontrare Topolino, Minnie, Biancaneve fino ad arrivare a Woody e Buzz di *Toy Story*[15] e, finalmente, si può "vivere" con loro e come loro. Non bisogna dimenticare, a questo proposito, che i Parchi Disney sono l'"interfaccia"[16] di tutti gli altri prodotti targati Disney Corporations. Il parco di divertimento è uno degli anelli della catena del consumo creata dai grandi conglomerati dei media, che hanno interessi estremamente diversificati in ambiti che vanno dal cinema alla televisione, dall'home video all'editoria, dai videogiochi ai giocattoli. La politica economica perseguita da queste società si fonda sulle "sinergie" tra i diversi mercati dell'intrattenimento, su un consumo slegato da una forma specifica. Il cinema è solitamente il punto d'avvio di un'operazione commerciale che rifluisce su numerosi mercati ausiliari, tutti strettamente interrelati. Le accurate strategie di marketing che accompagnano l'uscita di un film creano un'aspettativa tale da richiedere una partecipazione all'evento che trascende la visione del film stesso attraverso il merchandising o, nel nostro caso, la partecipazione ai giochi del parco.
Il caso-limite di questo sistema economico e mediale che coinvolge cinema e parco giochi è la "linea"-dinosauro[17] creata intorno all'"evento" Jurassic Park, che comprende, oltre al romanzo di Crichton, al film di Spielberg e ai suoi seguiti, l'attrazione *Jurassic Park... The Ride* (supervisionata da Spielberg stesso), in cui i visitatori possono rivivere come protagonisti le avventure del film, questa volta però con dinosauri animatronici (l'attrazione è stata realizzata all'interno degli Universal Studios di Hollywood). Il viaggio termina ovviamente presso il Jurassic Park Outfitters, il negozio di merchandising dove è possibile acquistare i gadget, così come in alcune sequenze del film venivano mostrati gli stessi gadget che lo spettatore, all'uscita della sala, poteva effettivamente acquistare per prolungare nella realtà la sua esperienza cinematografica.
Al di là dell'appartenenza alla medesima catena di consumo, cinema e parchi giochi, negli ultimi decenni, sembrano tendere verso un sempre maggior coinvolgimento dello spettatore/visitatore. La tendenza delle attrazioni è sempre stata quella del coinvolgimento fisico e sensoriale. Ad esempio, come racconta Eco, nei sotterranei dell'attrazione dell'orrore Haunted Mansion si viene sfiorati dagli elementi scenografici e ci si vede riflessi insieme a creature mostruose[18], insomma si ha la sensazione di essere totalmente immersi nella finzione, di essere fisicamente parte dello spettacolo. Questa tendenza si è andata accentuando ed affinando con il passare degli anni e l'attrazione portata ad esempio da Eco è oggi catalogata come Family Adventure, avventura per famiglie, assolutamente blanda rispetto alle emozioni forti delle attrazioni classificate come Big Thrills. Eco non mancava di registrare l'assonanza tra le attrazioni dei parchi e il cinema, in particolare il cinema horror, entrambi intenti nella ricerca di strategie che diminuissero il distacco con il visitatore/spettatore coinvolgendolo nella finzione "per sinestesia totale"[19]. Bisogna aggiungere che oggi, con l'ausilio delle tecnologie digitali, il cinema sta saggiando sempre nuove strade per riuscire a coinvolgere lo spettatore non solo attraverso la vista e l'udito, ma attraverso un vero e proprio bagno dei sensi[20]. Così facendo, il cinema, luogo di contemplazione per eccellenza, tenta di avvicinarsi al parco di divertimento, luogo di flusso nel quale lo spazio è costruito in modo da essere percorso, "vissuto", mondo avvolgente nel quale il coinvolgimento è totale e multisensoriale, nel quale il vero attore è il visitatore, che non assiste ma "entra" nello spazio e nel tempo della fantasia. Un mondo sospeso tra sogno e iperrealtà.

Alice Autelitano

Note

1. Vanni Codeluppi, *Lo spettacolo della merce. I luoghi del consumo dai passages a Disney World*, Milano, Bompiani, 2000, p. 160.
2. Cfr. http://disneyland.disney.go.com/disneyland/en_US/home/home?name=HomePage.
3. Michel Foucault, "Des espaces autres", conferenza tenuta al Cercle d'études architecturales il 14 marzo 1967 http://foucault.info/documents/heteroTopia/faucault.heteroTopia.fr.html. Ringrazio Viva Paci per avermi segnalato questo articolo.
4. George Ritzer, *La religione dei consumi. Cattedrali, pellegrinaggi e riti dell'ipeconsumismo*, Bologna, Il Mulino, 2000, p. 180.
5. David Harvey, *La crisi della modernità. Alle origini dei mutamenti culturali*, Milano, Il Saggiatore, 1997, p. 367.
6. Michael Sorkin, "See You in Disneyland", in Michael Sorkin (a cura di), *Variations on a Theme Park. The New American City and the End of Public Space*, New York, Hill and Wang, 1992, p. 208 (citato in V. Codeluppi, *op. cit.*, p. 181).
7. Cfr. Jean Baudrillard, "La precessione dei simulacri", in *Simulacri e impostura*, Bologna, Cappelli, 1980.
8. Marc Augé, "Un etnologo a Disneyland", in *Disneyland e altri nonluoghi*, Torino, Bollati e Boringhieri, 1999, pp. 24-25.
9. Umberto Eco, "La città degli automi", in *Dalla periferia dell'impero*, Milano, Bompiani, 1977, p. 18.
10. *Ibidem*, p. 56.
11. Bruno Sanguaini, "Effetto benessere & qualità della vita. A DisneyWorld, EuroDisney, Gardaland e altrove", in Everardo Minardi, Marialuisa. Lusetti (a cura di), *I parchi di divertimento nella società del loisir*, Milano, Franco Angeli, 1998, pp. 118-119.
12. *Il mondo dei robot*, è il film d'esordio di Michael Crichton.
13. B. Sanguaini, *op. cit.*, p. 121.
14. *Ibidem*, p. 124.
15. Nel parco Disneyland della Florida si trovano le attrazioni Stars of Toy Story 2 e Buzz Lightyear's Astro Buster: http://disneyland.disney.go.com/disneyland/en_US/parks/listing?name=DisneylandParkAttractionsListingPage.
16. Cfr. B. Sanguaini, *op. cit.*, p. 124.
17. Riprendo l'espressione da Serge Daney, che parla di «linea»-Orso riferendosi al successo riscosso in Francia dal film *L'orso* (*L'Ours*, Jean-Jacques Annaud, 1988). Serge Daney, *Cinema televisione informazione*, Roma, Edizioni e/o, 1999, p. 109.
18. U. Eco, *op. cit.*, pp. 57-58.
19. *Ibidem*, p. 58.
20. Cfr. Laurent Jullier, *L'ecran post-moderne. Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, Paris, L'Harmattan, 1997.

Lunar cinema

L'oscuro mondo cinematografico del luna park

Diceva René Clair che si può riassumere l'estetica del cinema in una sola parola: movimento. La vita sullo schermo accentua l'entusiasmo del pubblico del cinema dei primi tempi per la visione del quotidiano. Sia Edison, che nella "fessura spilorcia"[1] del suo kinetoscopio fa apparire tremolanti music-hall ed incontri di boxe, sia Lumière, "che aveva capito che la curiosità primaria si rivolgeva al rispecchiamento della realtà"[2], portano sullo schermo il barlume di nuda vita vissuta mentre il cinematografo raggiunge un'utenza mai sfiorata dalla letteratura.
Nella granguignolesca ricostruzione della decapitazione di Maria Stuarda, nel documento sui solenni funerali di Umberto I, fino ai sogni dell'occhio meccanico ubiquo ed ineludibile coltivati da Dziga Vertov[3], il pubblico è protagonista: folla che attende o che sfila riverberando al pubblico in sala l'accresciuta natura di testimone e spettatore dei fatti del mondo... così il cinema registra inconsapevolmente la crescente importanza politica della massa dovuta ai passaggi storici dell'introduzione del suffragio, della spinta socialista e della rivoluzione russa...

Mentre la politica si trasforma diventando "biopolitica"[4] l'interesse governativo si focalizza nel plasmare l'opinione delle masse pompando presunti valori razziali o sociali nei messaggi ideologici, sperimentando la manipolazione delle emozioni per giustificare o motivare le perdite inflitte da conflitti terribili, mentre il cinema sottopone all'"esaminatore distratto"[5] l'attenta, epifonemica, attestazione della congiuntura di cinema *e* pubblico, e scolpisce i suoi primi monumenti cultuali convalidando il sorgere della persuasione mediatica. Prendono forma le star e si trovano occasioni plenipotenziarie per far cinema in quei luoghi dove la vita si esprime nell'esibizione del movimento euforico, festante, iperbolico o anarcoide: massa ordinata ed ornamentale o massa in rivolta, movimento puro. Nella Russia post-rivoluzionaria il cinema di propaganda esalta la massa proletarizzata. In America D. W. Griffith conferisce grandiosità alla storia inventando il kolossal. Vengono mobilitate comparse in numero mai visto fino ad allora, e le proiezioni di *Birth of a Nation* nel 1915 so-

Berlino - Sinfonia di una grande città

Aurora

no così coinvolgenti da suscitare dei tumulti a Boston. In Europa, da una parte alcuni registi aspirano all'ingresso nell'olimpo dell'arte ricopiando l'espressione teatrale, dall'altra si offrono eccitanti promesse nei campi della pornografia o, viceversa, severi moniti di alto livello morale. In quello stesso luogo che gode di cattiva reputazione (il cinematografo, appunto), la scena di strada, brulicante di folla e colma d'insegne lusinganti, da epitome dell'animazione operosa della grande città, diviene, secondo l'analisi di Kracauer, l'antitesi cinematografica dell'ordine e dell'autorità, valido veicolo per edificanti parabole sul percorso che porta l'"uomo di salotto" tedesco "dalla ribellione alla resa"[6]. Sotto il nazismo la massa è puro ornamento, folla plaudente nel "mondo della svastica"[7] prosecuzione di una retorica demagogica sperimentata durante le mobilitazioni di Norimberga e trasposta su pellicola con *Il trionfo della volontà* (*Der Triumph des Willens*, Leni Riefenstahl, 1936). Fra i luoghi in cui il cinema restituisce al pubblico la presenza di spettatore "nella" massa si colloca, naturalmente, il luna park, a sua volta sorta di schermo che amplifica le paure ed i desideri di chi lo visita.

Agli inizi del secolo i luna park erano ben lontani dall'essere un'innocua ronda festiva per famigliole, ma bensì luoghi poco rispettabili, popolati da fenomeni di natura esposti alla crudele curiosità del passante, ciarlatani smaniosi di abbindolare la platea e battuti da taglia gole e prostitute, segnalati con il passaparola da marinai in licenza. La regina di tutti i luna park era l'isola di Coney Island, incredibile coacervo di anarchia, crudeltà e stravaganza alle porte di New York, la celebre *Dreamland* distrutta dall'orribile incendio del 1911, dove persero la vita più di un centinaio d'operai. A *Dreamland* nel 1903 l'inventore Thomas Edison, impegnato in una controversia con George Westinghouse per il controllo delle infrastrutture elettriche, allo scopo di dimostrare la pericolosità dell'invenzione del rivale (la corrente alternata), arse vivo con l'elettricità un elefante su una piattaforma davanti ad una folla di 1500 persone, facendo riprendere l'intera scena per corroborare la sua tesi.

Nel luna park fanno affari gli stessi piccoli impresari ambulanti che viaggiano con i primi cortissimi metraggi, mostrandoli nella cittadina rurale in occasione del carnevale o della festa del patrono, esibendoli nei mercati di periferia o sotto il tendone, e di stanza nei vari nickelodeon ambulanti ricordati da Georges Sadoul nella sua *Storia generale del cinema*[8]. I generi cinematografici nascono nelle sale da un nichelino, dal 1904 fino alla prima guerra mondiale. La proiezione è solo un numero tra gli altri, ennesimo esotismo ed occasione insolita in compagnia del mangiatore di chiodi o del vaudeville. Per esempio la Vitagraph raccomandava agli esercenti di pubblicizzare la propria versione in un rullo dell'*Elettra* di Sofocle mettendola in cartellone, come in un circo.

Forgiata in un simile calderone di promiscuità, la (cattiva) coscienza cinematografica percorre l'infame binario della *freak-exploitation* (da Browning fino ai giorni nostri con i degeneri esempi forniti da *Mutazioni, The Mutations*, Jack Cardiff, 1972 o *Sentinel*, Michael Winner, 1976)[9]. Con le sequenze ambientate nel luna park lo schermo non rievoca soltanto la lontana eco del suo malfermo doppio, come un sussurro maligno che ricorda l'origine maledetta di figlio illegittimo, ma compie la parodia di se stesso, quasi a ricordare, oltre lo sfarzo *glamour* e la reputazione sociale raggiunti, che in fondo non rimane che una vedette mercenaria. Per questo il luna park al cinema è spesso e volentieri sinonimo di brutto viaggio nella memoria, ricordi malati e dannazione.

Nel cinema dei primi tempi è tipica la situazione in cui la bella viene accompagnata al luna park dai suoi spasimanti: il bruto, o la sua variante dell'aitante ma losco uomo di mondo, ed il timido e goffo bravo ragazzo pieno di risorse, che mettono a confronto le rispettive abilità nei preliminari amorosi misurandosi alle giostre prima di passare ai pugni... Il luna park nel cinema "arcaico"[10] è dunque semplicemente associato all'agone e al movimento: giostre, luci, euforia.

Il luna park nel cinema espressionista tedesco compare invece già associato al vizio e all'imminente perdizione del protagonista. Il movimento rotatorio delle giostre può emblematizzare la vertigine amorale da cui sarà risucchiato di lì a poco. Il caos della folla, il senso di smarrimento di un Io già vacillante. Il disordine e la confusione, un panico crescente. Le ferite ancora fresche del conflitto e i sinistri presentimenti del futuro sfociano nella danza macabra dell'inconscio, e la giostra viene puntualmente associata al moto ossessivo di un ricordo ammorbante. La fiera, luna park rudimentale, chiassosa ed abbagliante, per usare le

Stardust Memories (Woody Allen, 1980)
Riecheggiando Fellini e Bergman il senso di rimpianto si traduce nella presenza inquietante di un luna park, autunnale come i fantasmi che rievoca.

La finestra sul Luna Park (Luigi Comencini, 1957)
L'elegia dei perdenti di Comencini estrapola, con piglio entomologico, i rapporti tra padre e figlio sullo sfondo malinconico di un luna park.

La signora di Shangai (Orson Welles, 1948)
La sparatoria nella stanza degli specchi è puro Welles: geniale, contorto, irriverente. Si smaschera la natura mostruosa della bellissima *dark lady* Rita Hayworth in un luna park, allo zenit delle tensioni conflittuali.

Freaks (Tod Browning, 1932)
Dopo la devastazione critica inflittagli da David Skal[15] non s'intravede in Browning ben poco oltre che cinica *exploitation* dell'ambiente del luna park, oltre che alla fedele ricostruzione dell'anti-comunità *freak*, e alle frequenti allusioni sessuali.

La ballata di Stroszek (*Stroszek*, Werner Herzog, 1977)
Il viaggio in un Nord America allucinato dell'emarginato Stroszek capitola nel modesto parco giochi del finale, affondando nella pulsione suicida.

Il gabinetto del dottor Caligari (*Das Kabinet des Doktor Caligari*, Robert Wiene, 1920)
Cesare, il sonnambulo rinchiuso nel gabinetto di Caligari, è l'incarnazione golemica di un cinema popolano che, strisciando di notte, evade dal perimetro dei baracconi del luna park per minacciare i sonni dei probi borghesi di città addormentati.

La stanza del figlio (Nanni Moretti, 2001)
La scena forse più bella è ambientata presso la giostra: la nausea esistenziale ed al lavorio del lutto del padre si fissano nell'immagine di vertiginosa rotazione.

Davide Gherardi

Note

1. Vedi Jacques Aumont, *L'occhio interminabile*, Venezia, Marsilio, 1988.
2. Edgar Morin, *Il cinema o l'uomo immaginario*, Milano, Feltrinelli, 1982, p. 33.
3. Dziga Vertov, *L'occhio della rivoluzione*, Milano, Mazzotta, 1975.
4. Giorgio Agamben, *Homo sacer*, Torino, Einaudi, 1995.
5. Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 1991, p. 46.
6. Siegrified Kracauer, *Cinema Tedesco dal "Gabinetto del dottor Caligari" a Hitler*, Milano, Mondadori, 1977, p. 124.
7. *Ibidem*, p. 318. Circa le mobilitazioni corali volute dagli organizzatori del Congresso del partito a Norimberga nel 1938: "Questi ornamenti viventi non soltanto perpetuavano la metamorfosi del momento ma presentavano simbolicamente le masse come unità strumentali." *Ibidem*, p. 316.
8. Georges Sadoul, *Storia generale del cinema. Le origini e i pionieri* (1832 - 1909), vol. I, Torino, Einaudi, 1965.
9. Vedi Jonathan Ross, *L'incredibile storia del cinema spazzatura*, Milano, Ubulibri, 1996.
10. Cfr. S. Kracauer, *op. cit.*
11. *Ibidem*, p. 62.
12. Ludwig Binswager, *Melanconia e mania*, Torino, Bollati & Boringhieri, 1971, p. 33.
13. "Le cinéma dêfinit son pouvoir três particulier de produire des effets de mémoire, nous savon donc, depuis quelques générations, que par cette mémoire (en tels car par des images précises) une pertie de notre vie passe dans des souvenirs de films, parfois les plus indifférents aux contenus de cette vie", Jean Louis Schefer, *L'homme ordinaire du cinéma*, Paris, Gallimard, 1980, p. 11.
14. Edoardo Bruno, *Film: altro reale*, Milano, Il Formichiere, 1978, p. 57.
15. David J. Skal, *The Monster Show*, Milano, Baldini & Castoldi, 1988.

Effetto tunnel

Dal luna park al cinema postmoderno

L'intrepida scienziata Ellie Arroway è pronta a partire per un viaggio interstellare, probabilmente pieno di pericoli. Lo scopo è quello incontrare la civiltà aliena che ha contattato la terra attraverso un misterioso messaggio, nel quale erano contenute le informazioni necessarie alla costruzione del dispositivo di trasporto. Tutto ormai è pronto: la scienziata entra nella navicella, si sistema, il conto alla rovescia scade inesorabile. Tre, due, uno, zero. Senza apparente spiegazione il collegamento radio con la torre di controllo si interrompe, un momento di attesa lascia con il fiato sospeso e poi, improvvisamente, ha inizio il primo viaggio dell'uomo attraverso lo spazio profondo. Ellie viene risucchiata a velocità estrema dentro una sorta di tunnel spazio-temporale, senza che possa reagire o muoversi. Il percorso è talmente vorticoso e claustrofobico da non permetterle di distinguere bene che cosa ci sia all'esterno. Solo nei brevi momenti in cui questa folle corsa sembra fermarsi, a Ellie è concesso di contemplare galassie sconosciute. Uno spettacolo che annichilisce e lascia senza parole, un'esperienza unica, eccezionale, che permette a Ellie, e a noi che viaggiamo con lei, di percepire la realtà delle cose secondo una prospettiva diversa e inesplorata.
Il viaggio che raccontiamo è uno dei momenti più coinvolgenti di *Contact* (Robert Zemeckis, 1997), interpretato da Jodie Foster, nei panni della coraggiosa scienziata Arroway. Abbiamo deciso di riportarlo all'inizio di quest'articolo, perché rappresenta un esempio emblematico di quello che al cinema viene chiamato "effetto tunnel".
L'effetto tunnel altro non è che un movimento in avanti o indietro della macchina da presa (in gergo *travelling*), che riproduce una forte sensazione di movimento e di vertigine. Il suo scopo è quello di proiettare simbolicamente lo spettatore all'interno dell'immagine, coinvolgendolo attraverso una lunga serie di attrazioni visive e sonore, che forniscono l'illusione di vivere in prima persona l'azione. Tecnicamente il procedimento può essere realizzato in due modi: utilizzando un obiettivo a focale corta che permetta di accentuare l'effetto di profondità, oppure attraverso una ricostruzione digitale al computer. L'effetto, in entrambi i casi, è caratterizzato da una forte sensazione di accelerazione centrifuga che altera la percezione sensoriale del tempo e dello spazio da parte dello spettatore.
Secondo Jullier[1], la rappresentazione dell'effetto tunnel, per essere interpretata correttamente dal pubblico, dovrebbe soddisfare almeno due dei tre presupposti seguenti. La prima condizione è la dissociazione del movimento della macchina da presa da quello di oggetti diegetici che compiono il medesimo tragitto, altrimenti il *travelling* perde il suo statuto di eccezione visiva fine a se stessa. Lo spettatore, cioè, potrebbe associare a questo movimento una funzione semantica specifica che distoglierebbe la sua attenzione dal semplice godimento di un momento spettacolare. La seconda è che il *travelling* non deve essere associato a nessun fine diegetico particolare. In caso contrario non avrebbe più senso come momento di puro spettacolo di intrattenimento visivo, per cui lo spettatore non riuscirebbe ad abbandonarsi totalmente e senza riserve all'esperienza percettiva e sensoriale che gli viene proposta. In ultima istanza, è fondamentale che sia utilizzato un grandangolo o un obbiettivo equivalente per produrre un forte effetto di penetrazione visiva.
Considerate separatamente, queste circostanze d'impiego sono reperibili lungo tutto l'arco della storia del cinema, ma sembra che non sia possibile trovare dei *travelling* che abbraccino almeno due di questi presupposti, all'infuori delle avanguardie cinematografiche che hanno operato nel primo ventennio del secolo scorso, o del cinema postmoderno. Il *travelling*, infatti, non è una modalità espressiva recente, anzi, nasce con il cinema stesso, tanto che è possibile trovarne dei precursori anche in alcune sequenze girate dai fratelli Lumière. Ma è nel caso di un film come *Entr'acte* (René Clair, 1924) che lo ritroviamo nella sua forma più completa e funzionale. La sequenza finale presenta una serie di piani che filmano in soggettiva il percorso delle montagne russe, il cui scopo è quello di dare una forte impressione di velocità e un punto di vista inconsueto, piuttosto che raccontare *un tour de manège*. Per il resto il *travelling* in avanti è una forma espressiva che spesso viene motivata sullo schermo in base al contenuto dell'azione o della storia, come nel caso di *Easy Street* (Charles Chaplin, 1917), dove è utilizzato per permettere allo spettatore di identificarsi con lo sfortunato Char-

Matrix

X-Men

lot, che fugge dalla minaccia incombente di un colosso. In questo caso il *travelling* diventa una metafora stilistica, e resterà tale anche più avanti, quando servirà per rappresentare uno slancio emotivo, un'azione o un'intenzione voyeuristica di un personaggio.

Ciò che cambia con il cinema postmoderno non è quindi la struttura del *travelling*, ma il suo utilizzo libero all'interno della rappresentazione, slegato cioè dalle relazioni che intercorrono tra forma e contenuto. Certamente l'impiego della tecnologia digitale ha reso ancora più radicale questa tendenza, soprattutto se pensiamo a quei casi in cui il *travelling* assume forme e percorsi che sarebbero praticamente impossibili al di fuori di una rappresentazione virtuale.

Va altrettanto detto, però, che questi *travelling* hanno anche la caratteristica di essere molto più efficaci nello stimolare i sensi di uno spettatore passivo e distratto. Non è un caso allora che vengano utilizzati soprattutto all'interno di prodotti ad alto contenuto spettacolare, come i *blockbuster*. In questo caso l'effetto tunnel diventa una forma di puro intrattenimento visivo, una sorta di *state of the art* dell'effetto speciale, capace di rapire l'attenzione di un pubblico giovane, abituato a sollecitazioni visive fortemente dinamiche, talune delle quali non appartengono nemmeno al cinema. Pensiamo ai videoclip musicali o ai videogiochi di ultima generazione che interpellano direttamente la sfera fisica ed emotiva dei fruitori.

Alla luce anche di queste relazioni, che obbligano il cinema a diventare uno strumento di comunicazione ibrido, il *travelling* potrebbe essere agevolmente considerato come una sorta di sintesi cinematografica di due intrattenimenti tipici del luna park, le montagne russe e il tunnel degli orrori. Con essi condivide non solo alcuni principi estetici, ma anche elementi strutturali, fra i quali spicca la tematica del viaggio. Infatti il *travelling* trasporta il pubblico in un percorso allucinante e spesso impossibile, che attraversa a grande velocità dimensioni fantastiche o impraticabili, disorientando e coinvolgendo direttamente lo spettatore.

Il punto di vista da cui la scena viene ripresa offre una percezione inconsueta e dinamica della realtà come se si trattasse di un giro di giostra ad alta velocità e, nel caso di un'ambientazione fantascientifica, diletta il pubblico quanto una galleria degli orrori. *Contact* costituisce un valido esempio per capire in quali termini considerare questo tipo di relazione: al posto delle creature spaventose e terrificanti dei luna park, il pubblico visita una sorta di dimensione "altra", stupefacente quanto allucinante, partorita dalla fervida fantasia del regista e resa possibile solo grazie all'utilizzo delle moderne tecnologie digitali.

Gli effetti speciali sono una costante nella rappresentazione del *travelling* nel cinema postmoderno, e la fantascienza, per ovvie ragioni di contenuto, è il genere più adatto a fornire un contesto credibile alle visioni che scaturiscono da questi viaggi ai confini del possibile. Di fatto il trucco, liberando l'immagine dai vincoli di una rappresentazione ordinaria del reale, permette di esplorare nuovi confini della visione, offrendo uno spettacolo da subire e al tempo stesso da esplorare. Secondo quanto dice Bukatman, lo spettacolo offerto dal digitale, e nel nostro caso dal *travelling*, propone spazi e movimenti di macchina utopici, nel senso che è possibile rappresentare un numero "n" infinito di possibilità, attraverso le quali lo spettatore viene trasportato: "The special effects sequences of science fiction cinema are not literally utopian. [...] Instead, they articulate, as an embodied knowledge, a utopian discourse of possibility, they present the possibility of utopia, not its realization. They show us what utopia might feel like"[2].

Facciamo un esempio per capire meglio di che cosa stiamo parlando, e pensiamo a un film che si situa a metà strada tra la fantascienza e il dramma di azione. La sequenza iniziale di *Fight Club* (David Fincher, 1999) è un *travelling* in avanti apparentemente normale. Ciò che di fatto non lo rende tale è che viene ripreso da un punto di vista impraticabile: il pubblico infatti, annientando la sua corporeità fisica, entra assieme alla macchina da presa digitale all'interno di un filo del telefono. Questo percorso allucinante e vorticoso si ferma soltanto quando dall'altro capo del filo incontriamo il personaggio principale intento a parlare nella cornetta dell'apparecchio.

L'effetto tunnel nelle sue rappresentazioni digitali prosegue una lunga tradizione visiva che affonda le sue radici all'inizio del secolo scorso. Già i parchi di divertimento presenti nel primo Novecento propongono una diversa percezione della realtà, grazie a giochi per l'epoca innovativi, come la ruota panoramica e le montagne russe. Nello stesso periodo il cinema muove i suoi primi passi

presentandosi come l'ultima delle invenzioni più curiose dell'uomo, capace di rappresentare visioni fantasmagoriche e incredibili, e come se non bastasse, tutte in movimento. Questi strumenti di intrattenimento ludico convogliano in un'unica direzione: fornire una percezione caleidoscopica e cinetica della realtà circostante che soddisfi i desideri di una società moderna e industriale, abituata ormai ai ritmi di vita frenetici dettati dal progresso.

Proponendo un agile collegamento tra il cinema, le forme di comunicazione di inizio secolo e quelle contemporanee, Bukatman riassume le fila del discorso affermando che:

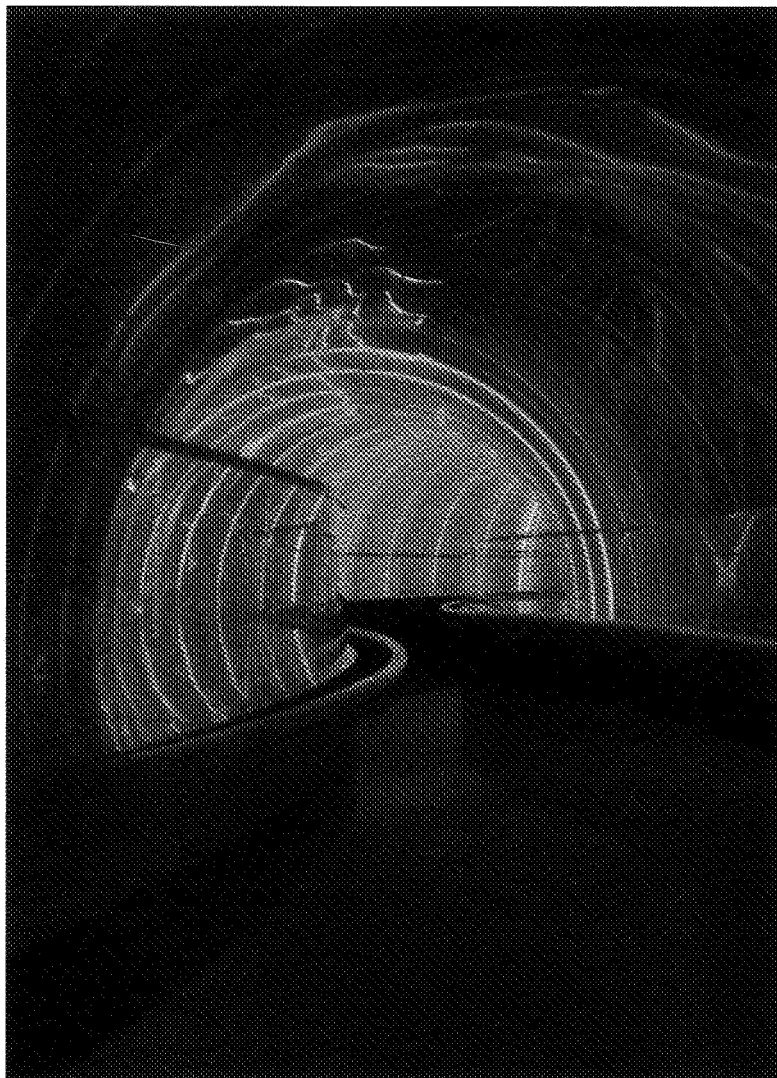
> Like kaleidoscopes, science fiction films are "toys" based in what Roger Caillois categorized as *ilinx* – that something "creating vertigo by scrambling ordinary perceptions". Sf cinema combines *ilinx* with *mimicry* (games of alternative realities) to create kaleidoscopic worlds comprised of inventive design and, especially, pervasive motion, whether the movement belong to the onscreen artifact or the camera that investigates it, optical effects sequences generate revelation through kinetic exploration[3].

Il movimento vorticoso del *travelling* diventa dunque il mezzo attraverso il quale esplorare nuovi spazi della finzione e nuovi limiti della percezione. L'episodio della corsa interstellare tra le navette di *Star Wars Episode One – The Phantom Menace* (George Lucas, 1999) è emblematico: attraverso cunicoli e tunnel, lo spettatore viene trasportato all'interno di una gara mozzafiato senza rendersi pienamente conto di fare, nello stesso tempo, anche un giro turistico della zona. Sullo schermo scorrono paesaggi, villaggi, culture, popoli: una simpatica e curiosa galleria degli orrori moderna, popolata da omini verdi di tutte le specie.

Il cinema postmoderno accoglie dunque volentieri le varie forme di *travelling*, perché rimangono, in un modo o nell'altro, strumenti immersivi che proiettano lo spettatore all'interno dell'immagine costringendolo ad un bagno sensoriale. Jullier prende a prestito l'espressione di Serge Daney, che lo definisce un cinema "du son & lumière". La volontà sarebbe quella di rendere palpabile il fatto che queste pellicole sono espressamente concepite in funzione dello spettatore e della sua percezione, a tal punto che anche l'organizzazione della sala cinematografica subisce trasformazioni conseguenti. È il caso delle sale Imax per esempio, dove tra le tante pellicole, vengono proiettati i *ride-film*. Secondo Rabinovitz i *ride-film* continuano la lunga tradizione dei parchi di divertimento: "Motion simulation rides continue the work of twentieth-century amusement park thrill rides, and it is in amusement park settings that many ride films are found"[4].

La spiegazione di quest'affermazione è semplice: queste pellicole sono strutturate sulla forma tipica del *travelling*, e simulano delle corse a velocità pazzesca attraverso le più diverse ambientazioni. In un certo senso potremmo considerare il *travelling* digitale come una sorta di moderna versione degli *Hale's Tour* di inizio secolo, quando veniva ricreata l'esperienza di un viaggio in treno proiettando delle immagini di paesaggi esotici fuori dai finestrini di un vero vagone dove sedevano i passeggeri-spettatori. Nel caso dell'esperienza visiva del *travelling*, invece, al posto dei semplici panorami abbiamo un percorso filmato in soggettiva che proietta lo spettatore in avanti, sollecitandolo non solo visivamente ma anche fisicamente. Nei cinema dinamici, inoltre, si trovano meccanismi idraulici posizionati sotto le poltrone degli spettatori, che si muovono in sincrono con l'immagine, amplificando l'illusione di correre questo viaggio.

In conclusione, l'effetto tunnel intrattiene con il mondo del luna park diverse e interessanti relazioni: come strumenti di intrattenimento spettacolare, entrambi puntano a coinvolgere visivamente lo spettatore in un'esperienza sensoriale completa, attraverso la scoperta di dimensioni che esulano dalla rappresentazione ordinaria della realtà, e che costituiscono di per sé delle vere e proprie attrazioni (visive e sonore). L'esperienza percettiva diventa un momento di forte eccitazione senso- motoria che sfrutta l'immagine digitale, e il suo essere plasmabile, per ricostruire percorsi visivi accelerati che non possono non ricordare i giri di giostra delle montagne russe. L'intento è quello di riprodurre un'esperienza coinvolgente e allucinata, che soddisfi le esigenze di un pubblico già abituato a modelli visivi di natura ritmica.

Barbara Di Micco

Tunnel di un luna park

Note

1. Per approfondire l'argomento del cinema postmoderno e dell'effetto tunnel, si consiglia la consultazione del libro di Laurent Jullier, *L'ecran post-moderne. Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, Paris, L'Harmattan, 1997.
2. Scott Bukatman, "The Ultimate Trip: Special Effect and Kaleidoscopic Perception", in *Iris*, n. 25, 1998, p. 92.
3. *Ibidem*, p. 81.
4. Lauren Rabinovitz, "From *Hale's Tours* to *Star Tour*: Virtual Voyages and the Delirium of the Hyper-Real", *Iris*, n. 25, 1998, p. 135.

Rompere gli schermi

Gli anni Cinquanta furono un periodo di ritrovata e diffusa spettacolarità: segnarono la nascita dei primi parchi tematici come spazi ludici autonomi, mentre il cinema, per contenere la fuga di spettatori, riscoprì la meraviglia del dispositivo. L'invenzione del Cinemascope e la progettazione d'impianti audiovisivi insoliti ridefinirono l'esperienza spettatoriale secondo canoni molto prossimi a quelli delle esperienze ludiche dei luna park. Il cinema 3D e il Cinerama, sebbene fossero forme di spettacolo marginali e di scarso successo, riproposero un concetto d'intrattenimento che affondava le proprie radici nelle prime forme di spettacoli visivi ambulanti così come nelle attrazioni dei luna park; elemento d'unione tuttora riscontrabile negli apparati audiovisivi e nei parchi gioco contemporanei.

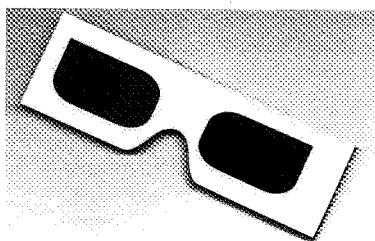
Le ricerche sulle immagini tridimensionali in movimento iniziarono già nei primi decenni del 1900 quando l'esigenza di una qualità superiore della proiezione portò allo sviluppo di due standard differenti. Ad imporsi fu la stereoscopia a luce polarizzata che sconfisse la stereoscopia ad anaglifi[1]. Il capostipite di una rapida serie di film in 3D di scarso valore fu *Bwana Devil* (Arch Oboler, 1952), ma il filone si esaurì in breve tempo e già nel 1954 il 3D aveva terminato la sua ascesa. All'interno di questa limitata produzione spiccano per la particolare qualità *Il delitto perfetto* (*Dial M for Murder*, Alfred Hitchcock, 1954) e *La maschera di cera* (*House of Wax*, André De Toth, 1953). Il cinema 3D venne riproposto lungo gli anni Sessanta e Settanta, ma il suo destino era già segnato. Questa tecnologia mise subito in evidenza alcuni impedimenti che gravavano in modo sostanziale sulla nuova esperienza cinematografica: le sequenze in tre dimensioni dovevano essere brevi per non affaticare la vista dello spettatore, il quale si lamentava spesso anche della scomodità degli occhialini da indossare. Non mancavano proteste per la scarsa nitidezza e luminosità dell'immagine. Inoltre, le modifiche richieste agli impianti di proiezione ed i costi derivati dall'adattamento delle sale scoraggiavano gli esercenti al passaggio al nuovo standard. Il 3D scomparve non solo per gli evidenti problemi tecnici, ma forse soprattutto per gli investimenti minimi che venivano dedicati alle produzioni di questo tipo, quasi tutte *b-movie*. Ma l'aspetto più interessante di questa forma di spettacolo audiovisivo lo si rintraccia proprio nelle testimonianze degli spettatori del tempo: il cinema 3D, a causa della rivalità retinica provocata dalla visione di immagini di un colore diverso per occhio, generava affaticamento visivo, mal di testa e nausea[2]: gli stessi sintomi di malessere che si possono accusare nelle moderne attrazioni audiovisive. Queste ultime, come vedremo, sono costantemente alla ricerca di effetti sensoriali e choc percettivi che agiscano alterando le condizioni normali di percezione dello spettatore.

Il Cinerama, a differenza del cinema a tre dimensioni, si slegò da subito dal sistema narrativo e produttivo hollywoodiano presentandosi come uno spettacolo non narrativo, ma altamente esperienziale. Il Cinerama venne sviluppato negli Stati Uniti da Fred Waller: il sistema era dotato di tre macchine da presa e di tre proiettori che proiettavano un'immagine panoramica su un grande schermo concavo. All'apparato proiettivo, che riusciva a coprire un angolo pari a più di un terzo dell'orizzonte dello spettatore, si associava un sistema audio di ventuno altoparlanti che creavano un effetto di totale immersione nell'esperienza audiovisiva. Michael Todd fu il primo ad accorgersi delle potenzialità spettacolari dell'invenzione di Waller e nel 1952 propose al pubblico il primo dei cinque film prodotti da Cinerama Productions, *This is Cinerama*: tutti i film prodotti o realizzati da Todd, e dal suo successore Merian C. Cooper, erano *travelogues* incentrati su immagini mozzafiato di paesaggi o di corse sulle montagne russe. Subito il Cinerama venne accolto da un grande successo di pubblico e dai favori della critica che lo definì una delle più importanti invenzioni cinematografiche dopo il sonoro[3]. Ma, come per il 3D, a segnare la fine di questo apparato tecnologico furono principalmente le esigenze di ordine economico dovute agli elevati costi per la produzione dei film e gli allestimenti dei teatri. I nuovi formati di pellicola e gli standard di qualità del suono fecero il resto decretando la fine del prodotto.

Anche il veloce passaggio del Cinerama nella storia degli apparati tecnologici cinematografici mette in luce un tratto ormai peculiare delle attuali attrazioni audiovisive. L'impianto fu tra i primi ad inaugurare la simulazione di "true environmental effect"[4], come la definisce Cooper, ma mostrò anche la necessità di predisporre dei luoghi adatti alla fruizione di questi tipi di spettacolo che associano all'idea di immersione simulata nello spazio un allestimento architettonico predisposto per quel tipo di esperienza.

Il cinema dinamico è una delle attrazioni ad aver meglio assimilato l'importanza della progettazione scenica dello spazio della fruizione. Questi spettacoli, grazie ad un sistema di pistoni idraulici, associano ai movimenti dell'immagine sullo schermo i movimenti delle poltrone della sala. L'effetto di amplificazione delle sensazioni è lo stesso che, con modalità differenti, si cercava di ottenere agli inizi del Novecento con gli *Hale's Tour*, spettacoli da baraccone nei quali un vagone appositamente allestito a sala cinematografica veniva scosso, colpito da rami e folate di vapori nel tentativo di raddoppiare il senso di immersione della soggettiva di un veicolo in corsa. "The first ridefilms simuleted railroad or auto travel in order to foreground the body itsefl as a site for sensory experience"[5].

A differenza dei Cinerama i cinema dinamici non sono mai riusciti ad imporsi come forma di spettacolo autonoma: forse non ancora liberati dal preconcetto di spettacolo fieristico e tecnicamente troppo complessi per garantire un ricambio nel palinsesto, possono essere fruiti solo nei parchi gioco o in alcuni dei più lussuosi alberghi di Las Vegas. A Disneyland si può sperimentare *Star Tours*, ispirato a *Guerre Stellari* ed ideato da George Lucas, mentre negli Universal Studios di Orlando si possono saggiare *Back to the Future – The Ride* e *Terminator 2 3-D: Battle Across Time*. Queste attrazioni sono in genere degli *spin off* di film di largo consumo: i personaggi o le avventure narrate nei film di riferimento sono solo elementi di contorno di uno spettacolo plurisensoriale che ridefinisce il concetto stesso di narrazione. Laurent Jullier, in una cronaca della visita allo *Star Tours*, individua differenti modalità di allestimento dello spazio che a loro volta corrispondono a diversi gradi di coinvolgimento dello spettatore[6]. L'attrazione si configura come un progressivo passaggio tra spazi e messe in scena differenti: attraverso l'uso di monitor, comparse in costume, allestimenti scenografici e robot, l'allestimento garantisce gradi di immersione crescenti conducendo lo spettatore fino alla sala, dove ha luogo l'esperienza del cinema dinamico. Attendere in coda all'ingresso diventa parte integrante dello spettacolo stesso: il pubblico in sosta viene intrattenuto in vista

Pubblicità per Cinerama

Occhialini per Cinerama

della parte più sostanziosa e, nello stesso tempo, si prepara emotivamente accordandosi all'atmosfera e al tono dello spettacolo. "It is possibile to see the overall experience of the ride-film as in one sense similar to that of the 'classical' narrative pattern: a lenghty and gradual build-up leading to a relatively brief and spectacular climax"[7].

Secondo la classica regola della progressione drammatica il passaggio alla sala del *ride-film* diventa quindi il punto massimo del piacere spettatoriale, il momento in cui finalmente ogni fruitore può sentirsi fisicamente parte dell'azione. Non a caso, per suggellare il momento di totale fusione tra spettacolo e fruizione dello stesso si fa largo uso di "rollercoaster perspectives"[8], cioè di un punto di vista simile a quello del viaggio sulle montagne russe in cui il senso di panico e smarrimento è dato sia dalla percezione del vuoto che dall'alta velocità della corsa. Quindi, proprio per la costruzione basata su una progressione drammatica puntellata di picchi ritmici, e per l'intento di porre lo spettatore il più "vicino" possibile all'azione, ciò che ad una prima osservazione sembra uno spettacolo assai lontano dalla produzione audiovisiva canonica, sembra piuttosto essere l'amplificazione di standard già radicati nei *blockbuster* americani.

Altro caso è quello gli spettacoli Imax, l'unica attrazione audiovisiva che sia riuscita ad imporsi con un certo successo come *show* autonomo e relativamente slegato dal contesto del parco giochi. Gli schermi Imax, infatti, vengono utilizzati anche per i *ride-films*, sebbene di recente stiano aumentando sempre più le sale attrezzate per il solo schermo gigante[9]. L'Imax, presentato per la prima volta nel padiglione canadese dell'Esposizione Universale di Montréal del 1967, ha subito col tempo numerose modifiche e migliorie – si pensi solo alle numerose variazioni sul tema: dall'*Omnimax*, versione emisferica del predecessore, a *Solido*, che associa al gigantismo dello schermo il rilievo delle immagini, fino al *Magic Carpet*, grazie al quale le immagini possono essere proiettate anche sotto i piedi dello spettatore – assumendo, e c'è da pensare non definitivamente, la forma di un megaschermo alto quanto un palazzo di otto piani: gli schermi Imax sono compresi tra i 200 e i 600 metri quadrati; usano pellicole 70 mm, con 15 perforazioni e proiettano un'immagine che è 10 volte più grande di un'immagine 35 mm[10].

Imax è un monopolio che in quanto tale gestisce tutte le fasi di commercializzazione del prodotto "The IMAX Experience®". Grazie alle fruttuose alleanze della *corporation*, le sale Imax, proposte inizialmente nelle Esposizioni Universali, si sono imposte con il tempo come spettacolo autonomo fruibile in centri commerciali, musei scientifici e naturali e in alcuni parchi giochi. "L'architettura esterna delle sale, del resto, si ispira a un'estetica futurista e modernista per sottolineare le caratteristiche del prodotto che viene presentato"[11].

Produrre film per Imax comporta diverse difficoltà dovute principalmente al gigantismo dell'immagine: l'estensione dello schermo richiede dei tempi di lettura più lunghi per cui i primi piani, il campo contro campo e le panoramiche, devono essere usate con una certa dovizia; inoltre, si riscontra una certa difficoltà nella definizione della profondità di campo e le particolari lenti richiedono un grosso quantitativo di luce per ottenere un'immagine limpida[12]. Alcune di queste ragioni sono alla base della scelta del documentario come genere privilegiato e del mediometraggio come formato preferibile. In realtà, l'interesse della società canadese nella differenziazione del prodotto è sfociato ultimamente anche nell'adattamento di *blockbuster* di grande richiamo[13]. Ciò che comunque caratterizza uno spettacolo Imax è la presenza schiacciante dell'immagine, che agisce in modo diretto sull'esperienza spettatoriale:

> En d'autres termes, les effets "vertigineux", proposés par le cinéma géant, proviennent d'une double rupture: avec le monde du cinéma traditionnel, avec celui du monde réel. Ces effets sont liés aux réactions d'un système nerveux sollicité "à tort" et ne pouvant utiliser les système de perception sensori-motrice utiles dans la vie, ou ceux construit "sous l'influence du dispositif techique et des dispositifs sociaux en vigeur"[14].

Come una corsa sulle montagne russe quello che caratterizza la "Imax experience" è il piacere di affrontare e dominare il panico. Infatti, *ride-films* e Imax propongono un'attrazione audiovisiva in cui il godimento estetico si allontana sempre più da quello del cinema tradizionale: l'utilizzo di multi-schermi e schermi giganti, e la continua sollecitazione plurisensoriale favoriscono nuove forme di interazione tra spettacolo e fruitore, proponendo un'idea di "cinema espanso"[15] in cui lo spettacolo audiovisivo si organizza attorno all'atto della fruizione e la linea narrativa viene regolata non solo secondo criteri riconducibili al cinema tradizionale, ma anche attraverso forme di organizzazione spaziale dell'esperienza audiovisiva vicine agli allestimenti e al funzionamento delle attrazioni dei luna park.

Roberto Braga

Note

1. Per maggiori dettagli tecnici sugli standard 3D si veda Pierre Véronneau, "Imax®, l'eccezione canadese", in Gian Piero Brunetta (a cura di), *Storia del cinema mondiale. Teorie, strumenti, memorie*, vol. V, Torino, Einaudi, 2001, pp. 172-176.
2. Janet Wasko, "Technology and Spectacle", in Peter Lev (a cura di), *Transforming the Screen, 1950-1959*, vol. VII, New York, C. Scribners Sons, 2003, pp. 109-112.
3. *Ibidem*, pp. 112-115.
4. *Ibidem*, p. 114.
5. Lauren Rabinovitz, "From *Hale's Tours* to *Star Tours*: Virtual Voyage and the Delirium of the Hyper-Real", *Iris*, n. 25, 1998, p. 13.
6. Laurent Jullier, *L'ecran post-moderne. Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, Paris, L'Harmattan, 1997, pp. 178-179.
7. Geoff King, "Ride-Filmes and Films as Rides in the contemporary Hollywood Cinema of Attractions", *Cineaction*, n. 51, febbraio 2000, pp. 6-7.
8. *Ibidem*, p. 9.
9. Attualmente le sale Imax nel mondo sono più di 235 distribuite in 35 paesi. Circa il 60% si trova in Nord America. Per i prossimi anni è prevista l'apertura di più di 60 nuove sale. Il 50% delle sale Imax è situato in musei scientifici, planetari e centri acquatici, mentre il restante 50% si trova in centri commerciali. In Italia esistono due sale Imax: una a Riccione ed una a Taranto. Dati tratti da www.imax.com.
10. Per maggiori dettagli sull'evoluzione dell'Imax si rimanda a Pierre Véronneau, *op. cit.*
11. *Ibidem*, p. 180.
12. Sulle difficoltà tecniche nella realizzazione di un film Imax e sulle derivate esigenze di modificazione del linguaggio cinematografico si rimanda a Pierre Véronneau, *op. cit.*
13. IMAX DMR, tecnologia sviluppata nel 2002, permette di rimasterizzare film del circuito cinematografico tradizionale e renderli disponibili per le sale Imax; nel 2003 è stato brevettato IMAX MPX un sistema Imax a basso costo progettato appositamente per i multiplex.
14. Michèle Lagny, "Tenir debout dans l'image: les sens d'équilibre", in Alice Autelitano, Veronica Innocenti, Valentina Re (a cura di), *I cinque sensi del cinema/The Five Senses of Cinema*, Udine, Forum, di prossima pubblicazione.
15. Per il concetto di Expanded Cinema elaborato da Gene Youngblood si rimanda a Sandra Lischi, "In Search of Expanded Cinema", in *Cinéma & Cie.*, n. 2, primavera 2003, pp. 82-95.

Gli spazi del *multiplex* e la produzione di distinzioni culturali

Il caso Cinecity di Udine

Invasion of the Body Snatchers

Alla fine, i *multiplex*, dopo essere stati inventati negli Stati Uniti diversi decenni or sono e dopo aver funzionato economicamente bene in tutta Europa a partire dalla fine degli anni Ottanta, sono di recente approdati anche nel nostro paese. Il loro successo commerciale, in virtù del quale alcune grandi società internazionali – come Warner Bros., UCI (Paramount e Universal), Cineplex, Sony, Virgin, Pathé – non hanno per il futuro alcuna intenzione di bloccare i loro importanti investimenti nel settore dell'esercizio cinematografico, fa aggio su una ragione sostanziale. E cioè che, nonostante la grande diffusione avvenuta nel nostro continente del mercato home video e delle televisioni via cavo o tematiche, lo spettacolo cinematografico "al cinema" sembra ancora essere fra le corde dei gusti culturali, dei bisogni sociali e delle forme cicliche di ridistribuzione del patrimonio economico individuale e famigliare di molto pubblico italiano o europeo.

D'altro canto – per riprendere uno dei temi forti cari alla letteratura sull'argomento –, il dibattito nazionale sorto attorno al *multiplex*[1] ha finito per porsi come la parte per il tutto nell'ambito della formulazione di una serie di asserzioni che riguardano la nostra cultura attuale; ha cioè funzionato da sinèddoche in tema di ragionamenti culturali e di speculazioni sociologiche e parasociologiche circa la (presunta) "americanizzazione" dei costumi in Europa e in casa nostra[2].

Cinecity, Pradamano (Udine)

Cinecity, Pradamano (Udine)

In questo modo, le discussioni in merito allo statuto sociale, economico e culturale delle multisale in terra non americana hanno offerto il destro per la riproposizione di un modello di distinzione ideologica ed estetica che vede, da un lato, la difesa del cinema europeo inteso "come arte" e, dall'altro, la svalutazione del cinema statunitense concepito "come industria".

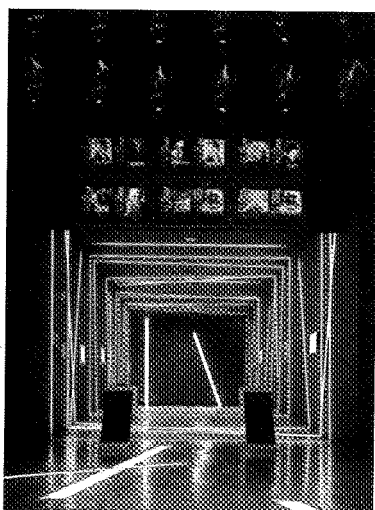
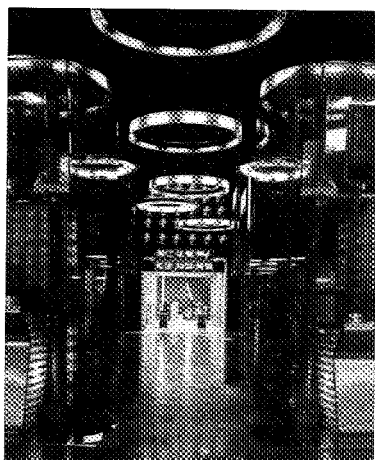
Per la verità, relativamente a quanto appena osservato, sarebbe più corretto dire che questa presa di posizione nei confronti della realtà del *multiplex* ha un suo fondo di concretezza più nei "discorsi sociali" che circolano all'interno di media differenti – riviste di settore, pubblicazioni culturali, quotidiani, siti Internet, libri di cinema e via dicendo – che nella natura stessa dell'oggetto di discorso in questione. In altre parole, l'antinomia cinema europeo *vs.* cinema americano resa nuovamente suscettibile dalla comparsa delle multisale a stelle e strisce è più una costruzione "a priori", una "formazione discorsiva" alla maniera di Michel Foucault, che un dato di fatto nudo ed essenziale.

Tuttavia, vorrei partire proprio da quest'ultima puntualizzazione per rispondere al mandato che sta all'origine di questo breve articolo: dare conto dell'organizzazione dello spazio nei *multiplex*. Vorrei cioè articolare la spazialità che riguarda questa struttura di consumo cinematografico secondo tre distinte dimensioni. In prima istanza, quella che fa riferimento, evidentemente, al luogo concreto che tutti noi denominiamo con il termine *multiplex*, provando a indagarne la conformazione interna, e a collocarlo entro un orizzonte geografico di analisi più ampio, al fine di individuarne la "posizione" topografica rispetto ad altre presenze urbane e suburbane territorialmente rilevanti. In seconda istanza, è mia intenzione presentare una brevissima rassegna di testi che fanno espresso riferimento ad alcuni problemi generati dal fenomeno *multiplex* il cui intreccio discorsivo dà opportunamente conto dell'ultima dimensione spaziale che in questa sede mi sono proposto di investigare: quella culturale e sociale, nel cui ambito è prodotta una serie di distinzioni che hanno a che fare con il gusto estetico, le forme d'intrattenimento collettivo, il consumo di film e la stessa natura dello spettacolo cinematografico.

La mia indagine farà espresso riferimento ad un caso di *multiplex* locale – la multisala Cinecity di Pradamano (Udine) –, con la convinzione, però, che le osservazioni che emergeranno potranno essere proficuamente spendibili all'interno di altri ambiti analitici che da provinciali o regionali possono divenire, a seconda degli approcci, inter-regionali o, addirittura, nazionali. Il fatto di puntare su una realtà circoscritta implica, seppure in modo indiretto, una precisa scelta di metodo. La certezza cioè – condivisa da più ricercatori che si misurano con la storia dello spettacolo cinematografico a livello locale e che a quest'ultima assegnano un ruolo di tutto rispetto nel panorama degli studi sul cinema e sulla cultura in generale[3] – che simili investigazioni condotte su situazioni particolari abbiano in verità tutte le carte in regola per funzionare e produrre risultati anche in relazione a progetti teorici e di ricerca di più ampia portata.

Alien vs. Predator

Robert C. Allen e Douglas Gomery, in una delle opere che più hanno segnato il "nuovo corso" della letteratura cinematografica durante gli anni Ottanta, hanno dato – fra le altre cose – un notevole contributo metodologico per lo studio dello spettacolo cinematografico in tutte le sue molteplici forme e varianti. Per ciò che qui ci interessa, i due studiosi americani sono stati solleciti nell'indicare cinque fondamentali fattori in base ai quali una catena locale di teatri di proiezione – quella controllata a Chicago da Barney Balaban e Sam Katz fra gli anni Venti e Quaranta – ha potuto guadagnare un notevole successo di pubblico concentrando la propria azione commerciale in territorio extraurbano[4]. Attraverso la loro analisi, che si pone innanzi tutto come un'analisi di tipo storico, è possibile ricavare dei parametri informativi tramite i quali comprendere come un complesso di sale cinematografiche suburbano possa trovare facile condiscendenza fra numerosi spettatori di ogni epoca. Un simile successo – ci dicono i due autori – va ricercato nello sviluppo di zone di transito extracittadine facilmente percorribili da veicoli automobilistici, nell'aspetto decisamente attraente degli stessi edifici adibiti ad esercizio cinematografico, nella predisposizione al loro interno di un buon impianto tecnologico di riscaldamento e di aerazione, nell'estrema cura dedicata alla scelta del personale di servizio ivi attivo, e, come ultima carta vincente, nella moltiplicazione dei momenti d'intrattenimento spettatoriale sia all'interno della sala che al suo esterno.

Se adesso proviamo ad utilizzare le indicazioni qui appena richiamate per studiare il nostro particolare caso di *multiplex*, non ci sarà alcuna sorpresa nel verificare – fatti salvi alcuni aspetti di inconciliabilità fra i due modelli chiamati in causa – l'esatta sovrapponibilità di ambedue le situazioni, quella "antica" e quella "moderna". Ad un cambiamento sensibile di era – si passa dagli anni Quaranta del Novecento al primo anno del nuovo secolo – e di cultura – non abbiamo più a che fare con l'America prebellica, ma con l'Europa del 2000 – non corrisponde un mutamento di strategia economica, né vengono meno alcuni dei tratti più salienti che hanno fatto dello spettacolo cinematografico una

delle forme di intrattenimento popolare di maggiore richiamo. Siamo di fronte, perciò, alla stessa situazione che riguarda la natura del luna park: forma di divertimento di massa, con radici storiche in epoca volgare, il parco giochi persiste (ancora) come dato di fatto culturale appartenente alla nostra contemporaneità.

Armageddon

Il 21 dicembre 2001, in località Pradamano, viene data ufficiale apertura della seconda multisala udinese, il Cinecity[5]. La società committente dell'opera e prima responsabile commerciale del nuovo esercizio è la Cinecity S.p.A. All'architetto Andrea Viviani la Società ha affidato il progetto della struttura, con il proposito – mantenuto – di coprire una superficie edificabile di 9.200 metri quadrati. Cinecity viene costruito all'interno di un'area commerciale di nuova realizzazione, ed è facilmente raggiungibile in automobile percorrendo la statale numero 56, a sua volta collegata alla tangenziale che aggira il centro cittadino con notevole risparmio di tempo. Provvisto di 12 sale, da un minimo di 106 ad un massimo di 470 poltrone, e di un parcheggio di 1.500 posti auto, la megastruttura si presenta all'esterno con un'immagine piuttosto severa:

> Il fronte compatto e lineare – apprendiamo da una "presentazione" del progetto – è privo di tutti quegli elementi cari al format dei *blockbuster* americani. L'idea di "edificio" si sedimenta nel colore mattone e nella finitura naturale della facciata. L'apparente severità dell'impaginato è attenuata dall'inseguirsi orizzontale delle bucature e dai rilievi semicilindrici che articolano ulteriormente la superficie. Una cesura decisa stacca il fronte dal terreno: la pensilina, alta da terra appena 2,5 metri e profonda 5, corre per tutta la lunghezza della facciata. La struttura è leggera in acciaio, il rivestimento inferiore in lamiera forata. La luce può così scendere attraverso le lastre di policarbonato rosso, poste sulla faccia superiore, fino a terra creando un effetto crepuscolare[6].

Per chi giunge dalla strada e quindi dal parcheggio, la sensazione è quella, sì, di trovarsi d'innanzi ad una costruzione solida, compatta e ben "piantata" su se stessa, che al limite può anche incutere un certo timore; ma questo primo impatto, non certo ben augurante, è immediatamente mitigato dalla presenza di un'ampia serie di dispositivi tecnologici – le numerose scritte luminose, una serie di giochi di luce notturni, le file di lampioni che corrono lungo i posteggi delle auto – e da una quantità impressionante di cartelloni pubblicitari colorati che annunciano i titoli dei film di prossima programmazione.

Stesse valutazioni possono essere prodotte anche per ciò che riguarda l'interno di Cinecity, anche se l'atmosfera un po' cupa che si respira al suo esterno qui si dissolve con maggiore rapidità. L'olfatto e la vista, catturati rispettivamente da una serie di odori a tratti nauseabondi – quelli del burro e dello zucchero fusi dei pop corn – e da una fitta rete di sollecitazioni visive, sono i primi due sensi che trovano un pronto coinvolgimento. Il pavimento è attraversato da strisce luminose, i banchi dei bar "sono falene opalescenti", mentre "i box office sono scatole di cristallo lucenti"[7]. Una serie d'anelli al neon si distende, come se fosse un immenso tappeto, sopra le teste dei potenziali spettatori, rompendo a metà l'intera altezza dell'atrio. Il corridoio d'accesso alle sale, in procinto del quale è necessario fermarsi per il controllo del biglietto, ha la forma di un tunnel che dà l'illusione che pavimento, pareti e soffitto si compenetrino senza soluzione di continuità. Da subito, quindi, lo spazio interno del *multiplex* gioca con l'attenzione dei clienti, proponendogli una vasta gamma d'attrazioni visive, auditive e olfattive. A ciò si aggiunga che – come legge della multisala ormai vuole – la visione di un film è accompagnata da una ricca serie di opportunità "distrattive" e complementari, prontamente pubblicizzate a tutta pagina, quasi a ridosso del giorno della sua ufficiale apertura, dai proprietari di Cinecity su uno spazio commerciale del quotidiano locale *Messaggero Veneto*:

> Pop corn stand 9 punti vendita – Caffetteria – Hot point e snack – Ice cream stand – Cinecity shop poster, gadget, soundtrack, editoria, memorabilia – Area bimbi e Playstation zone – 2.500 posti – Massimo comfort – Visione perfetta – Alta tecnologia digitale – Schermi large format – Dadaumpa birreria e pizzeria[8].

In un simile contesto, il momento dedicato al consumo della pellicola in sala necessita quindi di essere negoziato dovendo evidentemente avere a che fare con altre suggestioni e sollecitazioni a cui dedicare la propria attenzione ed il proprio tempo di cliente o di semplice curioso[9]. Lo spazio che in questi luoghi cresce intorno al film, in altre parole, si modifica a seconda delle scelte operate dal suo potenziale spettatore. "The semiotic field of the site of film consumption – come ha scritto di recente Ina Rae Hark ragionando proprio su questi stessi temi – may widen or contract, yet it is never uncomplicated"[10]. La stessa concezione culturale del *multiplex*, diffusa socialmente da una rete di testi, può, a ben vedere, estendere o restringere, e quindi condizionare, la misura degli investimenti emotivi e passionali da destinare a tali esperienze di piacere.

Mission to Mars

Molte delle voci che, volontariamente o inconsapevolmente, si levano contro "lo strapotere delle megasale"[11] e del cinema americano o commerciale hanno come obiettivo principale non tanto i film per sé ivi programmati quanto il particolare contesto a cui questi ultimi e il loro consumo si legano. Come scrivono Mark Jancovich e Lucy Faire,

> Complaints about the blockbuster are not simply about films themselves but rather the specific modes of consumption with which they are associated. While different cinemas are contrasted on account of the films that they show, films can also change meaning if shown in different cinemas. [...] It is not the film itself that is the problem but specific contexts of consumption[12].

Gran parte delle definizioni che articolano discorsivamente questi "nuovi" spazi del cinema hanno alla loro radice, in senso "archeologico", quella fortunata nozione critica di "nonluogo" introdotta, qualche lustro fa, da Marc Augé. Il *multiplex*, all'interno di questi discorsi sociali, è inteso come categoria di riferimento culturale "essenziale", totalmente controllata da griglie interpretative che si riproducono incessantemente e automaticamente sulla base di parametri di gusto che si voglio invariabili e soprattutto autentici. Volendo, possiamo dire di essere di fronte a quella stessa prassi di condotta intellettuale, indagata di recente da Mark Jancovich[13], per cui un determinato gruppo di soggetti, attuando un tipo di scrittura sul cinema alternativo, subculturale o accademico, cerca di costruire per sé una identità da contrapporre in modo radicale ad un'altra, sentita come un "inautentico" altro. Ciò ha dato vita, nei casi più eclatanti, alla produzione di concetti d'uso sistematico quali *cult fiction, cult movie, mainstream cinema* e via dicendo, concetti costantemente resi operativi allo scopo di evidenziare differenze di connotazione culturale fra esperienze di consumo cinematografico "intellettuali", da una parte, e "popolari", dall'altra.

Per non rimanere nel vago, proviamo ora a leggere, riprendendo in mano il nostro caso di studio particolare, quanto alcuni testi, d'origine più o meno locale, lasciano trasparire rispetto a quanto appena detto. In primo luogo, viene riproposta la distinzione tra la fruizione di film attuata presso una multisala, valutata come ripetitiva, anonima e spersonalizzante, e quella praticata all'interno di una sala cittadina, percepita come autentica, gratificante e originale, capace in definitiva di provocare in assoluto un'esperienza estetica di alto valore:

> A chi scrive piace ogni tanto andare su Marte, entrare nei capannoni dediti alle proiezioni, mangiare gli emenems, uscire per un tunnel buio per essere poi accecato dall'arancione dei neon del parcheggio delle astronavi. È un'esperienza solitaria moderna affascinante. Ogni tanto invece preferirebbe prendere la macchina del tempo, trovarsi a passeggio per le vie del centro, entrare in un cinema dai fasti antichi e uscire libero di scegliere l'immediato futuro, non sempre lo stesso bar, gli stessi emenems, la stessa libreria, non sempre la stessa pizza[14].

La formula di "nonluogo" viene poi ripresa all'interno di un altro contesto discorsivo, nel quale l'accento viene posto sul carattere afono, anonimo e massificante di spazi quali quelli offerti dai *multiplex* extra-cittadini. A parlare qui è un membro del consiglio direttivo del circuito d'essai Cinemazero (Pordenone):

> Le megastrutture ipertrofiche (siano esse multisale, multiplex, megaplex o cityplex), che si fondano sull'equazione cinema/shopping/ristorazione, raggiungibili solo in auto, segnano infatti il trionfo di periferia-

popcorn-blockbuster oppure, come li ha definiti l'antropologo francese Marc Augé, dei non-luoghi, spazi deprivati di un'identità, di un radicamento in un contesto sociale e geografico, con caratteristiche fra di loro di omogeneità, di indistinguibilità come sono tutti gli spazi commerciali, le stazioni, gli aereoporti[15].

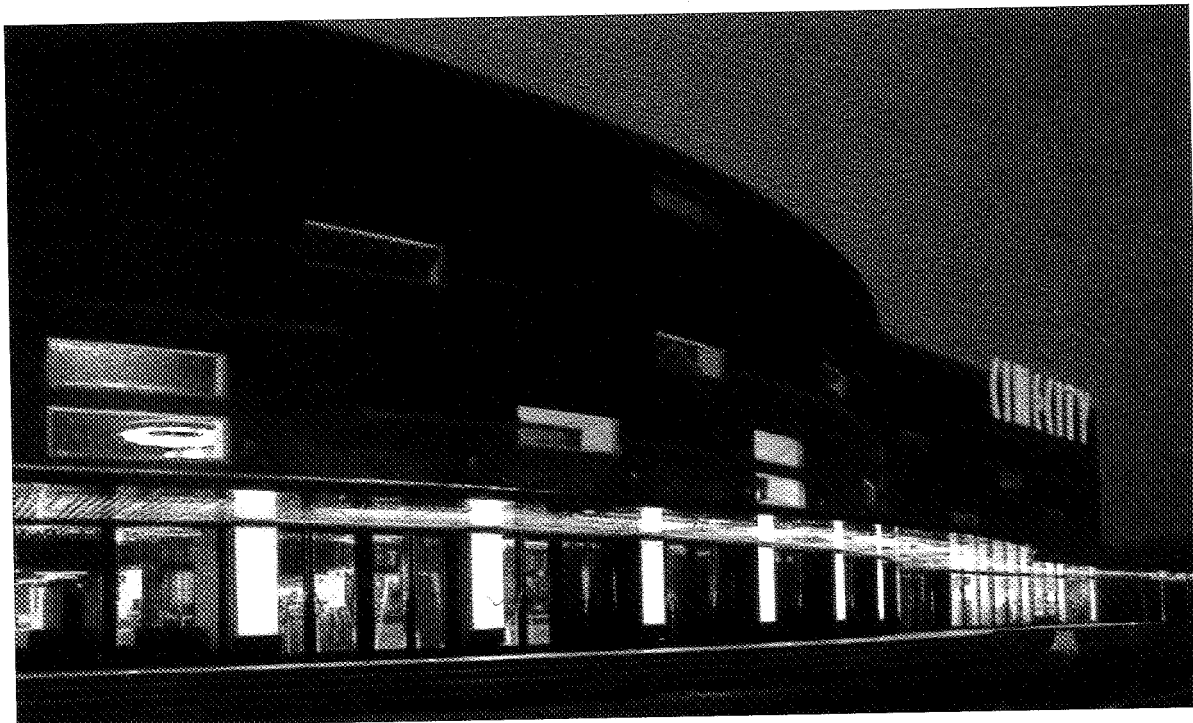
L'equiparazione del cinema popolare, americano, dagli alti costi produttivi, con i luoghi del *multiplex* è infine materia di discussione di uno dei capitoli di un recente libro dedicato allo spettacolo cinematografico attuale. Il suo autore, che apprendiamo essere, dalle note contenute in quarta di copertina, un giornalista del quotidiano veneto *Il Gazzettino*, giunge a questa equivalenza col proposito di indagare, programmaticamente, la situazione in cui versa il cinema nel territorio del Nordest:

> Programmate un film di Van Damme o *Vacanze di Natale* in una sala d'essai e vi chiederanno i soldi indietro; proiettate Kiarostami in un multiplex e farete la fame. A ciascuno il suo, ferma restando la libertà — in qualsiasi momento e per chiunque — di cambiare idea, per due ore o per una vita[16].

Con quest'ultima citazione termina la breve rassegna di testi che ci si è proposti di presentare a testimonianza del fatto che lo spazio del *multiplex* è, culturalmente, uno spazio "contestato", variegato, non ideologicamente omogeneo. Spesso e volentieri associato al luna park, il multisala di grandi proporzioni vive una realtà ancora socialmente aperta. "Reinventato" attraverso pratiche di valutazione culturale e di distinzione estetica che lo leggono ora nei termini di degno rappresentante dell'"americanizzazione" imperante dei costumi, ora in quelli di cultura giovanile o di estrema massificazione dei gusti, il *multiplex*, tuttavia, rimane una presenza — anche ingombrante — con la quale misurarsi perché parte imprescindibile del nostro attuale "andare al cinema".

Enrico Biasin

Note

1. Per essere precisi, in termini di definizione, giova però dare questa distinzione: da 2 a 7 schermi siamo nell'ordine della *multisala*, da 8 a 15 schermi in quello del vero e proprio *multiplex*, mentre oltre 16 schermi la denominazione più consona è quella del *megaplex*.
2. I *multiplex* — scrive ad esempio Vanni Codeluppi parlando del connubio tra multisala e *shopping center* — incarnano "un modello potente perché americano, moderno e attuale: la traduzione cioè in ambito culturale del modello del centro commerciale, con la sua ricca offerta di proposte", Vanni Codeluppi, *Lo spettacolo della merce. I luoghi del consumo dai* passages *a Disney World*, Milano, Bompiani, 2000, p. 131.
3. "La microstoria cinematografica — osserva Paolo Caneppele — ha un ruolo sempre più imprescindibile poiché mette a disposizione informazioni che uno sguardo rivolto al generale non può individuare e, quindi, sarà la base su cui altri studiosi potranno realizzare sintesi realistiche", Paolo Caneppele, "Metodologia della ricerca storiografica sul cinema in ambito locale", in Gian Piero Brunetta (a cura di), *Storia del cinema mondiale. Teorie, strumenti, memorie*, vol. V, Torino, Einaudi, 2001, p. 294.
4. Robert C. Allen, Douglas Gomery, *Film History: Theory and Practice*, New York, Knopf, 1985, pp. 197-202.
5. Il primo *multiplex* della provincia di Udine è il tuttora esistente Cineplex Città Fiera, edificato durante la seconda metà degli anni Novanta per conto della società Mediaport S.p.A. in località Torreano (Udine). Forte delle sue 11 sale e facendo tesoro della sua fortunata collocazione entro lo spazio commerciale di un vasto e frequentato *shopping center*, il Cineplex Città Fiera si è presentato, all'interno della porzione di territorio che qui ci interessa, come autentico "apripista" in fatto di nuovi consumi di cinema. Cfr. www.cineplex.it/index.php?codcinema=5&apre_pop=1, visitato il 19 dicembre 2004.
6. Cfr. per il testo intero: www.europaconcorsi.com/db/pub/scheda.php?id=2267, visitato il 4 dicembre 2004.
7. *Ivi*.
8. D'altra parte, sugli stessi fogli del quotidiano, all'interno di un servizio specificatamente dedicato alla multisala, si scrive: "Ma il Cinecity non è solo cinema, in quanto sono ben nove i punti vendita che funzioneranno all'interno. Si potranno acquistare libri, poster, calendari e colonne sonore legate alla programmazione cinematografica, compresi i numerosi gadget che solitamente accompagnano il lancio di un film", Giuseppe Cordioli, "Cinecity, venerdì l'apertura", *Messaggero Veneto*, 18 dicembre 2001.
9. In ogni caso, molte sono le strategie adottate dalla direzione di Cinecity per guadagnarsi il consenso ai film proposti da parte dei propri frequentatori; una di queste è la CineRam, "Il sistema di pagamento più innovativo e conveniente — come si legge all'interno di un programma di sala —, spendibile per tutti i servizi Box Office e Bar di Cinecity. Con CineRam, la card prepagata, ricaricabile, al costo di 50,00 € [...], ti assicuri per tutta la stagione biglietti d'ingresso al prezzo scontato di 4,70 € (utilizzabile per un massimo di quattro ingressi al giorno per lo stesso film) e consumazioni al bar con lo sconto del 10%".
10. Ina Rae Hark, "Introduction", in Ina Rae Hark (a cura di), *Exhibition: The Film Reader*, London-New York, Routledge, 2001, p. 3.
11. Andrea Calligaro, "Santo Stefano, 16 mila al cinema", *Messaggero Veneto*, 27 dicembre 2001.
12. Mark Jancovich, Lucy Faire, "The Best Place to See a Film. The Blockbuster, the Multiplex, and the Contexts of Consumption", in Julian Stringer (a cura di), *Movie Blockbusters*, London-New York, Routledge, 2003, p. 191.
13. M. Jancovich, "Cult Fictions: Cult Movies, Subcultural Capital and the Production of Cultural Distinctions", *Cultural Studies*, vol. XVI, n. 2, marzo 2002, pp. 306-322.
14. Thomas Bertacche, "Cinemabilia dallo spazio", *Nickelodeon*, n. 105, ottobre 2003, p. 2. *Nickelodeon* è il bollettino ufficiale del Centro Espressioni Cinematografiche, associazione culturale attiva ad Udine e che gestisce il circuito d'essai locale.
15. A[ntonella]. S[antarelli]., "Cinemazero tiene il confronto", *Il Gazzettino*, 11 novembre 2004.
16. Roberto Ellero, *Dove va il cinema. Critica e mercato nell'era dei multiplex*, Roma, Bulzoni, 2000, p. 22.

Cinecity, Pradamano (Udine)

Elenco delle Tesi di Laurea in Cinema
Università degli Studi di Roma Tre

Gabriele Anaclerio
Il cinema scritto di Robert Desnos: dalle chroniques alle opere per lo schermo
Relatore: prof. G. De Vincenti

Valeria Azzolini
David Lynch tra cinema e televisione. The Art of Storytelling: l'ibridazione dei generi
Relatore: Dott.ssa V. Pravadelli

Giulia Bagella
Forme e immaginario della screwball comedy: il classico e l'eccentrico
Relatore: Dott.ssa V. Pravadelli

Elena Bartolomei
Porcile, *la forma e l'essenza*
Relatore: Prof.ssa S. Parigi

Bernardo Bossoli
La ricerca semiotica di Christian Metz
Relatore: Prof.ssa L. Albano

Claudio Capanna
I paesaggi utopici di Werner Herzog
Relatore: Prof. V. Zagarrio

Giorgia Capoccia
Antonioni critico cinematografico
Relatore: Prof.ssa S. Parigi

Silvia Capitano
La morte fuori scena. Una lettura trasversale del cinema di Mario Martone
Relatore: Prof. V. Zagarrio

Enrico Carocci
Così lontano così vicino. Il cinema di Wim Wenders da Il cielo sopra Berlino *a* Lisbon Story
Relatore: Prof. G. De Vincenti

Luca Cianchetta
Le rivoluzioni digitali
Relatore: Prof. G. De Vincenti

Cataldo Ciccolella
Cinescritture meridiane fra memoria e frontiera: Winspeare e Piva a confronto
Relatore: Prof. V. Zagarrio

Giulia Ciceroni
Il cinema di Terrence Malick, il distacco e l'immersione
Relatore: Prof. G. De Vincenti

Lorenzo Ciuffi
Il cinema di Robert Guédiguian
Relatore: Prof. G. De Vincenti

Giordano De Luca
Chiedo asilo *di Marco Ferreri*
Relatore: Prof.ssa S. Parigi

Ilaria De Pascalis
Le identità ambigue di Joseph Leo Mankiewicz
Relatore: Dott.ssa V. Pravadelli

Sara Deiana
L'identità e lo sguardo. Dinamiche di gender nella tetralogia della donna di Zhang Yimou
Relatore: Dott.ssa V. Pravadelli

Sergio Di Lino
Wong Kar-wai: il cinema alle soglie del caos
Relatore: Prof. G. De Vincenti

Mara Di Maura
C'era una volta in America
Relatore: Prof.ssa S. Parigi

Valerio Di Paola
È successo a Hollywood. Barton Fink *di Joel e Ethan Coen*
Relatore: Prof.ssa L. Albano

Barbara Di Sarno
Evoluzione del cinema western: una frontiera ancora aperta
Relatore: Prof.ssa L. Albano

Valeria Festinese
L'enigma della donna: la femme fatale nel film noir degli anni 40
Relatore: Dott.ssa V. Pravadelli

Caterina Gangemi
"Soggetti mutanti". La ridefinizione dell'umano nel cinema postmoderno
Relatore: Dott.ssa V. Pravadelli

Fabio Gatto
Il labile confine tra realtà e sogno nel cinema di A. Amenábar
Relatore: Prof. G. De Vincenti

Gregory Jason Rossi
Tra avanguardia e provocazione. Il cinema di John Waters
Relatore: Prof. V. Zagarrio

Michela Lipari
Le immagini deformanti dalla letteratura al cinema: Eyes Wide Shut *di S. Kubrick e* Il Pasto Nudo *di D. Cronenberg*
Relatore: Dott.ssa V. Pravadelli

Andrea Marchigiani
Road Movie: spazio, tempo, identità e società. Analisi filmica di Nel corso del tempo *e di* Thelma & Louise
Relatore: Prof.ssa L. Albano

Alessandro Minisola
Lo stile nel cinema dei fratelli Coen
Relatore: Dott.ssa V. Pravadelli

Clarissa Montilla
Il direttore della fotografia. Itinerario storico, tecnico e critico attorno al mestiere artistico della fotografia per il cinema
Relatore: Prof. V. Zagarrio

Silvia Penso
Cinema e psicoanalisi: la spettatrice
Relatore: Dott.ssa V. Pravadelli

Andrea Pirrello
L'immagine nel cinema giapponese
Relatore: Prof. V. Zagarrio

Federica Polidoro
Il motivo della soglia tra valenze mitiche e funzioni narrative. Alcuni esempi cinematografici
Relatore: Prof.ssa L. Albano

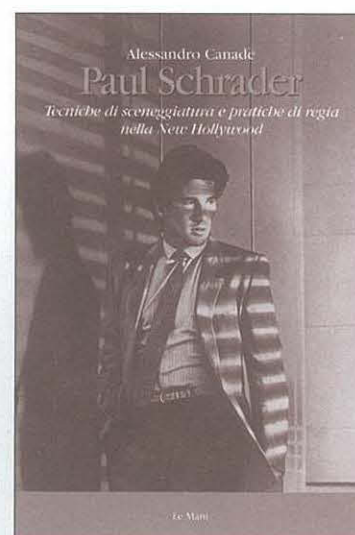
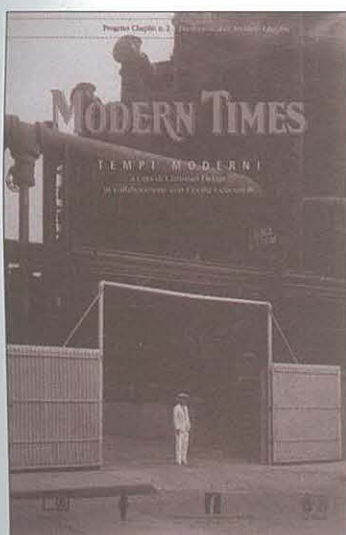
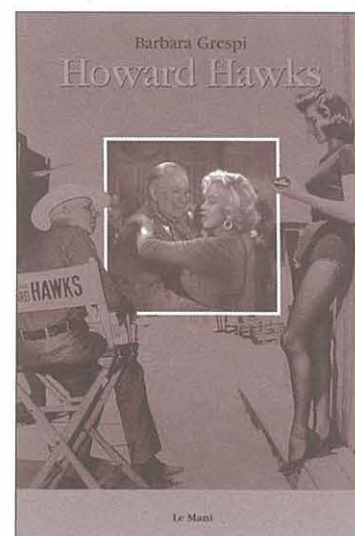
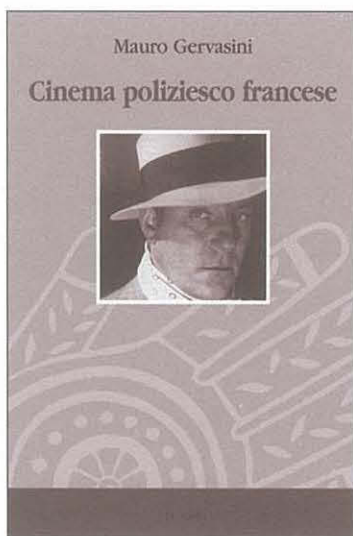
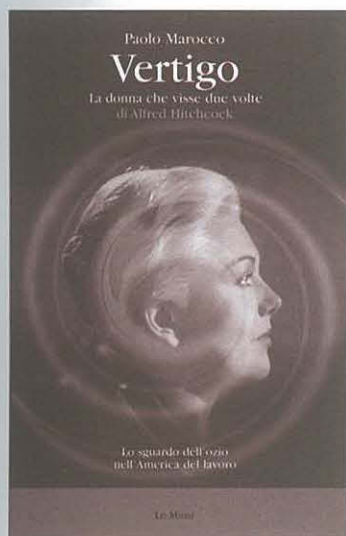
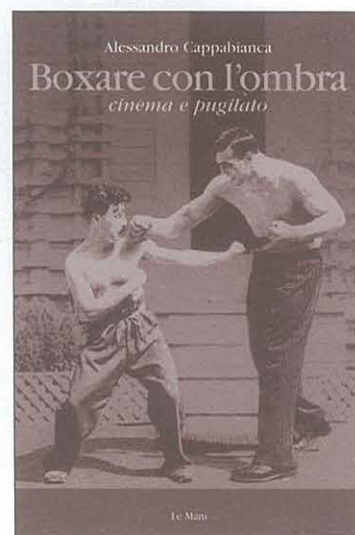
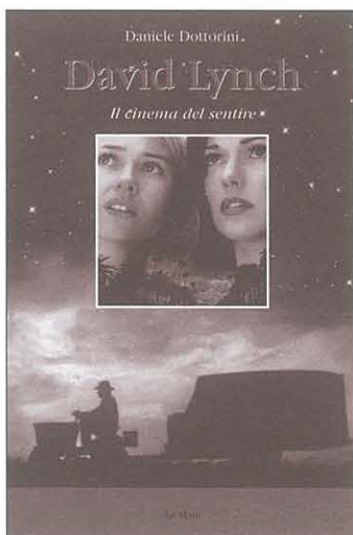
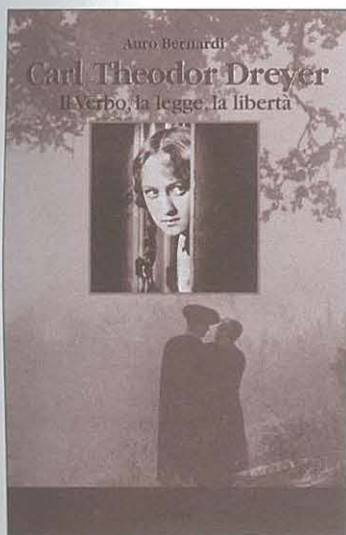
Chiara Polizzi
Gli adattamenti cinematografici di romanzi tedeschi nel cinema di R.W. Fassbinder
Relatore: Prof. G. De Vincenti

Clotilde Rodinò di Miglione
Carosello 1957-1977: vent'anni di storia italiana
Relatore: Prof. G. De Vincenti

Vincenzo Sangiorgio
Il concetto di corpo nel cinema di David Cronenberg
Relatore: prof. G. De Vincenti

Valeria Savorani
Agnès Varda: tra documentario e finzione
Relatore: Prof.ssa S. Parigi

Stefano Sotgia
La serialità perturbante. Il racconto di David Lynch da Twin Peaks *a* Mulholland Drive
Relatore: Prof.ssa L. Albano

Elvira Trisolini
Teorema, *il mito, il sacro*
Relatore: Prof.ssa S. Parigi

€ 10,00

ISSN 1824-3495

ISBN 88-8012-312-2

9 788880 123125